LIFESTYLE
COMICS DE RUE

PERDU DE VUE
OÙ EST WILDSTORM ?

MAKING OF
LA MÉTHODE PAUL RENAUD

PREVIEW
SUPER CROOKS
par M. MILLAR et L. YU

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES **CULTURES COMICS**

MAGNÉTO

MARK WAID
EDDY BARROWS
ANDY DIGGLE
RICHARD ISANOVE
TOM HIDDLESTON
A. & J. RUSSO

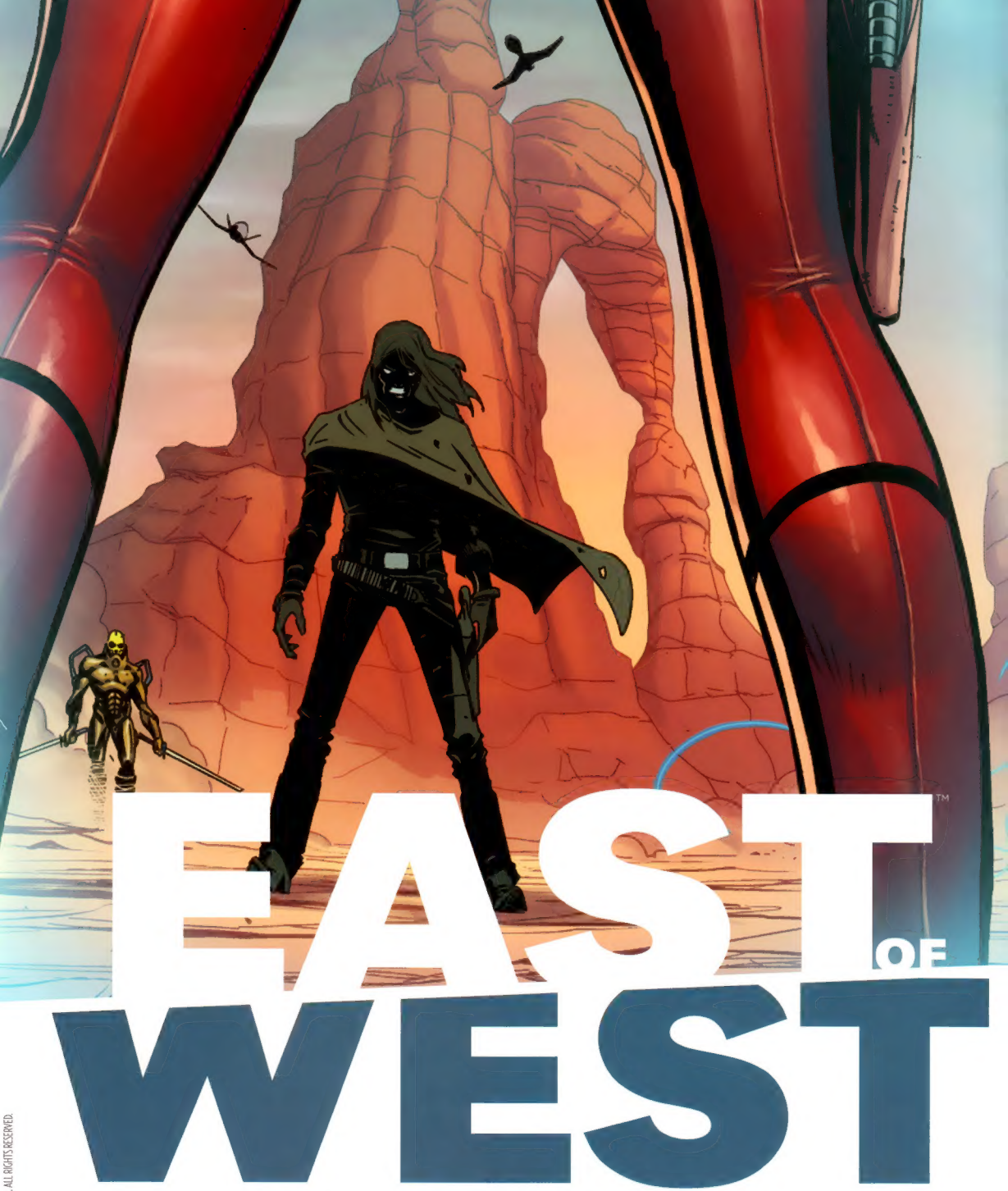
LEGO SUPERHEROES
LE PHÉNOMÈNE GAMING ET CINÉ

ROBOCOP
HOMME DE FER, COMICS SANS ÂME ?

CAPTAIN AMERICA

L'ÉTOILE DE MARVEL FACE À SON DESTIN

M 07155 - 87 - F: 6,90 € - RD
Belgique : 7,90 €
WWW.COMICBOX.COM



EAST OF WEST

JONATHAN HICKMAN - NICK DRAGOTTA - FRANK MARTIN

TOME 1

SORTIE LE 21 FÉVRIER

WWW.URBAN-COMICS.COM

URBAN COMICS

indies

EAST OF WEST TM & ©2013 JONATHAN HICKMAN & NICK DRAGOTTA. ALL RIGHTS RESERVED.

9 782809 442472

MASTHEAD

ÉDITORIAL

Rédacteur en chef:
Xavier Fournier
xfournier@comicbox.com
Rédacteur en chef adjoint:
Lise Benkemoun
lisebenkemoun@comicbox.com

Rédacteurs:
Pierre Bisson, Zemo, Bernard Diato, Christopher Maloine, Frédéric Mayer, Marilys Vallet.
Secrétariat de rédaction:
Emmanuelle Pavan

Our Man@Panini:
Matteo Losso

Spirit of the PAO :
Izod, Pyro
Couverture: Jim Cheung

Publicité:
Denis Velardocchio/Vellacom
Tél. : 06 12 06 68 74.

Remerciements: Dominique Maisons, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter DeMarchi, Sophie Cony, Jean-Michel Ferragatti.

PUBLISHER

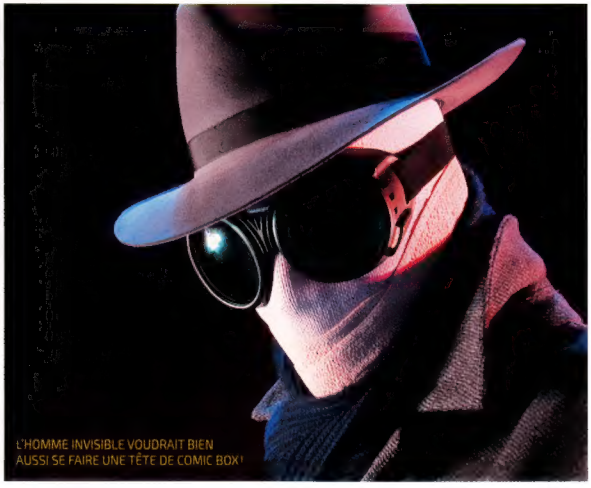
PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél.: 04 92 12 57 57 / Fax: 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication:
Alain Guerrini
Directeur délégué:
Sébastien Dallain
Comité de direction:
Alain Guerrini, Henri Fumet, Sébastien Dallain.
Directeur éditorial européen:
Marco Lupoi
Rédacteur en chef Panini comics:
Walter de Marchi
Responsable marketing opérationnel: Magalie Brutin
Contrôleur de gestion:
Jérôme Tassel -

Abonnements:
PANINI France – Service Abonnement - BP 321 - 27933 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail: paninifrance@dinexis.com - Tél.: 02 32 29 18 80 - Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros): 30 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros): 50 euros.
Impression: Canale Printing S.p.A. Via Liguria, 24 - 10071 Borgaro Torinese (Italie).
Reassort: OPTIMIS CONSEIL
Tél.: 09 75 43 30 09
Email: contact@optimis-conseil.fr.
Commission paritaire: 0916 K 78368
ISSN: N° 1288-9351
Dépôt légal à parution.
Imprimé dans l'UE.

CRÉDITS COUVERTURE:
™ & © 2011. Marvel. All Rights Reserved. Used with Permission. CRÉDITS INTÉRIEURS: tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

EDITO

MUTATIS MUTANDIS



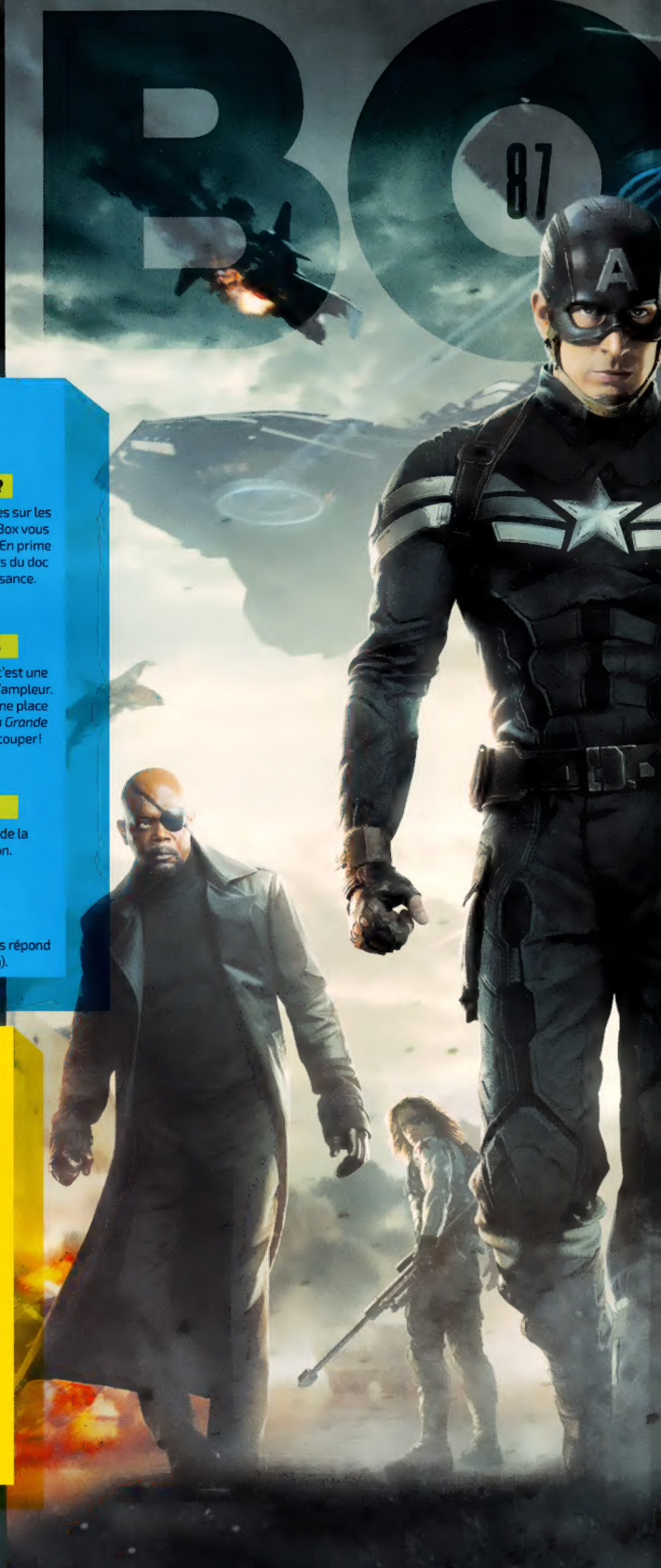
L'HOMME INVISIBLE VOUDRAIT BIEN AUSSI SE FAIRE UNE TÊTE DE COMIC BOX!

Il entendit au loin quelqu'un qui disait: *"Messieurs, nous pouvons le reconstruire. Nous en avons la possibilité technique..."* Puis, plus tard, il ouvrit les yeux. Lentement l'infirmière retira les bandages. Un peu surpris, Comic Box, le magazine des cultures comics, regarda dans la glace à quel point il était différent. Ou pas. Un peu. Beaucoup. Il fallait qu'il s'y fasse. *"Ah les vaches, j'espère qu'ils ne m'ont pas renuméroté!"*. Et puis non. Il vit qu'il y avait bien son numéro #87. En se levant du lit, le magazine sur les comics pris la peine de se peser. Non, il n'avait pas pris ou pas perdu, il pesait toujours 100 pages pour 6,90 euros.
Le docteur lui expliqua *"par contre, vous verrez, on vous a retiré la BD centrale..."* Ah bon? Alors on lui avait mis quoi à la place? Des pages d'articles et d'interviews précisa le praticien. C'était un risque: Il fallait que la greffe prenne. Si trop de gens étaient déçus de la disparition de ce segment, Comic Box pouvait souffrir d'effets secondaires fâcheux. Le magazine fronça un peu les sourcils, se regarda encore un peu dans le miroir en espérant que les gens suivraient. Ils avaient intérêt à assumer, ces lecteurs qui disaient ne plus en vouloir. Le chirurgien lui répéta cependant les buts de l'opération. Toute chose créée porte en elle l'époque où elle a été créée. *"C'est un peu comme ces logiciels où, pour la fonction "enregistrer" on trouve encore une icône en forme de disquette bleue, trahissant du même coup la génération ou l'âge du concepteur du menu"*. De temps en temps il faut revoir le menu pour passer à l'étape supérieure. Comic Box déglutit: *"Docteur, vous n'allez pas me dire que vous m'avez injecté du jeunisme?* L'autre fut rassurant:
"Mais non bien sûr! Tenez, regardez, là... vous avec encore du Héros Oublié de 1969, ou un vénérable dessinateur de Superman. Si vous voulez parler des origines des auteurs ou des personnages, vous avez encore tout l'équipement que vous aviez avant! Et puis si vous voulez parler d'une série parue il y a quelques jours ou à venir vous pouvez aussi. On vous a juste fait une remise à plat, histoire de vous débarrasser de quelques habitudes machinales glanées au fil des ans. Et puis là, page 72, Imaginarium, ça ne vous rappelle rien? Comic Box ouvrit la bouche, surpris: *"Ah ben oui dites donc, c'est la rubrique de..."*. Mais le docteur lui fit un petit signe sur sa bouche. Mieux valait ne pas gâcher toutes les nouvelles surprises. L'infirmière lui fit un clin d'œil et lui souffla: *"Moi en tout cas je vous trouve bien. J'aimerais bien vous ramener chez moi pour vous lire..."*. Alors, lentement, Comic Box posa son pyjama puis s'habilla, balança quelques teasers par la fenêtre et puis se dirigea vers la sortie, en se demandant un peu ce que les gens penseraient de son nouveau visage. Mais ce n'était pas tout ça, il avait une mission à remplir et il était temps de se remettre au boulot. Et comment. Il allait falloir les remplir, ces pages !

" Je vous trouve bien. J'aimerais bien vous ramener chez moi pour vous lire "

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

IN BOX



TENDANCES

06
EN COUVERTURE
Captain America et le Soldat de l'hiver débarque au cinéma. Une bonne occasion pour faire le point sur le destin du Vengeur étoilé. Et, cerise sur le gâteau, les réalisateurs du film ont accepté de se confier à Comic Box en exclu.

14
SWITCH
C'était attendu : la licence de comics Star Wars revient donc chez Marvel, 23 ans après en être partie. Une conséquence directe du rachat de Lucasfilm par Disney, également propriétaire de la Maison des Idées. La rédaction fait le point sur le sujet.

16
COMICS 2 RUE
Owen Dippie est la nouvelle coqueluche du street art. Son fait d'armes ? Il tague des super-héros sur les murs des grandes villes. Portrait.

18
WHAT'S UP DOC ?
Il y a pléthore de documentaires sur les comics en ce moment. Comic Box vous dit tout sur cette docu-mania. En prime un entretien avec les créateurs du doc événement : Marvel Renaissance.

22
CASSE BRIQUES
Les LEGO et les super-héros, c'est une histoire d'amour qui prend de l'ampleur. Des jeux vidéo, des goodies, une place de choix dans le film *LEGO : La Grande Aventure*, vous n'allez pas y couper !

28
CULT CORNER
La sélection de collectible de la rédaction prend du galon.

30
MAIL BOX
Vous nous avez écrit : on vous répond (oui, on est comme ça).

DÉCRYPTAGES

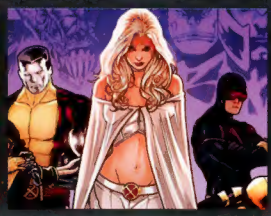
72
IMAGINARIUM
Que se passe-t-il dans la tête des artistes ? Nous avons voulu le savoir. Premier créateur sur le gril : Paul Renaud !

76
SMART GUIDE
Attention nouveauté ! L'antique guide de lecture s'est mué en un grand guide futé et complet (avec des BD, des DVD/Blu-Rays, des beaux livres, etc.). Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, nous avons une interview de Tom Hiddleston, pour la sortie en vidéo de *Thor : Le Monde des ténèbres*.

84
WHO'S WHO
Vous ne savez pas qui est Al Plastino ? Pas de souci. Après être passé page 84, vous ne pourrez plus dire cela.

86
LOST
Qui est Joshua ? Pas l'ordinateur de Wargames ! C'est un personnage de DC… oublié !

98
DR PSYCHO
Nouvelle formule ou pas, le Dr est dans la place. Fidèle au poste.



COMICS UNLIMITED

32
MAGNÉTO
Mark Wald est toujours un invité de choix dans nos pages. Comme toujours, sa parole est d'or…

38
CHASSEUR DE PYM
D'*Age of Ultron* à *Infinity*, Hank Pym est le fil rouge de Marvel, d'un crossover à l'autre. Qui-Que-Quoi-Dont-Où ? Allez, on ne va pas vous laisser mariner…

42
MAGNÉTO
Vous ne connaissez pas encore bien **Eddy Barrows** ? Et pourtant, l'artiste brésilien gagne à être connu. Interview.

46
ROBO-TOC
Robocop est de retour au cinéma et dans les comics. Comic Box fait le point sur une franchise souvent maltraitée.

50
MAGNÉTO
Si on connaît **Richard Isanove** pour ses talents de coloriste, il est aussi un dessinateur de grand talent.

56
COMICSOUTAI
Wildstorm Comics était une force vive des comics chez Image, puis chez DC. Aujourd'hui dilué dans le "New 52", où est passé l'univers créé par Jim Lee ?

60
MAGNÉTO
Andy Diggle a pas mal bourlingué, chez Vertigo comme chez Marvel. Nous l'avons cueilli un petit matin à Angoulême.

66
FAST PAS FURIOUS
Flash est un super-héros rapide. Mais il vaut mieux prendre son temps pour comprendre son histoire récente…

FUTUR PROCHE

88
QUICKIES
"Ça sert à quoi les news à l'heure d'internet ?". Excellente question. Quand vous aurez lu comment nous traitons l'actualité, vous comprendrez ! D'autres questions ?

92
PREVIEW
Avec SuperCrooks, Mark Millar fait équipe avec Leinil Yu pour la seconde fois (après *Superior*). Voilà un petit avant-goût d'une série irrévérencieuse comme l'auteur écossais sait si bien les écrire !

RÉAGISSEZ @COMICBOX

CAPTAIN AMERICA ET LE SOLDAT DE L'HIVER

L'ÉTOILE DES Neiges

PAR XAVIER FOURNIER

CAPTAIN AMERICA REVIENT EN FORCE. DANS LES COMICS ? IL EST (PRESQUE) PARTOUT. LEADER EMBLÉMATIQUE DES AVENGERS IL EST, PAR EXTENSION, LE HÉROS À QUI PRATIQUEMENT TOUT LE RESTE DE L'UNIVERS MARVEL OBÉIT. AU CINÉMA ? MARVEL STUDIOS FAIT LE PARI DE FAIRE DE SON NOUVEAU FILM CELUI QUI SEMBLE LE PLUS DIRECTEMENT DÉRIVÉ D'ÉPISODES DE LA BD D'ORIGINE. ET N'ALLEZ SURTOUT PAS LE CONFONDRE AVEC G.I. JOE !

Cette année Captain America a de nouveau rendez-vous avec le grand public via le grand écran, avec tous les quiproquos que cela peut promettre. C'est que le premier film, avec son contexte situé pendant la guerre, avait tout pour satisfaire les spectateurs (y compris ceux situés en dehors des frontières des USA). Quand vous cassez du nazi, en général, cela fait consensus. D'ailleurs le film était en un sens tellement politiquement correct que Captain America ne cassait pas vraiment du nazi mais principalement des soldats d'Hydra, histoire de s'assurer que le film serait bien reçu partout. En gros, utiliser Captain America dans le contexte de la guerre était facile (en tout cas par comparaison). Agiter un drapeau américain dans une ambiance si rétro n'active tout simplement pas les mêmes ressorts, ni les mêmes réflexes politiques défensifs. Transposez-le dans l'ère actuelle et forcément, vous n'obtenez plus les mêmes réactions. Pour beaucoup de Non-Américains (et même pour certains Américains, d'ailleurs) un homme qui porte sur lui les couleurs du drapeau étoilé ne peut que représenter l'impérialisme américain. Et c'est là le tournant que Marvel doit négocier en 2014, après l'apparition du personnage dans les rangs des Avengers : prouver à un public non-initié que son Captain America est un patriote altruiste mais en aucun cas un nationaliste (même s'il arrive que des gens confondent les deux). Car cela fait des décennies que les comics de Marvel montrent Captain America (Steve Rogers) comme un personnage qui n'est pas forcément satisfait de l'état des choses dans son pays. La nuance est là : Captain America, c'est un rêveur, mais il n'affirme pas pour autant que les USA sont un pays de rêve.

"Le SHIELD prend le monde tel qu'il est, pas idéalisé." Nick Fury (Samuel L. Jackson)

RÉSURRECTION

C'est passé complètement inaperçu (principalement parce que les comics sont traditionnellement antidatés et que l'épisode portait officiellement la mention "mars 1964". En janvier on fêtait le cinquantième anniversaire de la publication d'***Avengers* #4** aux États-Unis... Autrement dit, le moment de la résurrection de Captain America, son arrivée à l'ère moderne et... son changement presque complet de fonctionnement. Le personnage que Stan Lee et Jack Kirby ont ramené n'est en effet pas tout à fait celui qui avait disparu quelques années auparavant, les auteurs profitant de cette absence pour se permettre un certain droit d'inventaire. Le Captain America originel était assurément un héros emblématique. Il n'avait pas attendu que l'Amérique se lance dans la Seconde Guerre mondiale pour oser dénoncer – dans une BD qui était alors majoritairement

Deux résurrections très différentes. En bas, c'est ***Avengers#4***, en 1964, qui a installé Captain America dans une position de juste, d'idéaliste qui veut un monde meilleur. Dans ***Ultimates*** (ci-contre), par contre, la finalité était toute autre. Captain America se réveillait directement dans l'Amérique de Bush et devait lentement y apprendre que les choses ne sont pas forcément blanches ou noires.

destinée aux enfants – les dangers du nazisme et la nécessité pour les USA d'aller en découdre avec les Allemands. Captain America était courageux, il jouait déjà avec les symboles mais, en gros, on peut dire qu'une fois la guerre venue, le personnage avait été rattrapé par l'Histoire. Et puis finalement, une fois le conflit terminé, Captain America avait périclité, essayant de répéter la manœuvre dans les années 1950 (sans grand succès cette fois) en s'attaquant aux communistes sur fond de guerre froide. Il y a un demi-siècle, Stan Lee et Jack Kirby ont décongelé Captain America en le débarrassant de ce qui n'avait pas marché (tirant un trait sur les épisodes d'après-guerre) et surtout en lui donnant une nouvelle mythologie. En surface, au premier degré ? Le jeu des différences permet de voir que Jack Kirby – évolution de son style oblige – nous donne un personnage qui va rapidement devenir plus massif. Cette séance de "muscu" graphique est vite accompagnée d'une évolution de son accessoire. Dans les années 1940 le bouclier du héros était à peu près aussi utile qu'un couvercle de marmite. Tout au plus Cap s'en servait pour se protéger des balles. La version des années 1960 fait comme si le bouclier avait toujours été composé d'un métal indestructible. Et puis on peut le lancer comme un boomerang qui revient toujours dans les mains de son propriétaire. En fait, dans le ***Captain America*** des années 1960, on sent que les auteurs sont dans une phase qui suit la création de Thor. Le bouclier est donc revu à la hausse et hérite de certains attributs du marteau du dieu du Tonnerre (l'accessoire étant également indestructible et revenant toujours vers son "maître"). Et puis, bien sûr, il y a la violence du réveil : Captain America se réveille en ayant encore en mémoire la mort supposée de son jeune auxiliaire, Bucky. L'idée première, c'est que pour marquer la différence du personnage, il faut qu'il soit seul dans cette nouvelle époque. Et puis Lee et Kirby n'avaient sans doute pas envie de s'encombrer d'un adolescent datant des années 1930, époque de sa création, à qui la jeunesse des années 1960 ne pourrait pas s'identifier. On comprend les motifs qui ont dicté cette décision. Mais l'important c'est l'effet domino. Car à partir de là, deux signaux s'entremêlent. Captain America devient le type qui débarque d'une époque où son pays ne doutait pas, où il livrait une guerre qui faisait consensus, où les USA faisaient bloc. Ce Captain America représente non pas l'Amérique telle qu'elle est en 1964 mais ce qu'elle voudrait être. Inversement Captain America est obligé de survivre à son fils spirituel et son héroïsme se teinte de noirceur. Non, nous ne sommes plus dans un registre digne de Gary Cooper ou de John Wayne, les bons ne gagnent pas systématiquement, ils ne sont forcément récompensés. Dans une Amérique qui vient de perdre Kennedy et qui va vite s'enliser au Viêt Nam, le nouveau visage de Captain America c'est presque du sur-mesure. Steve Rogers c'est le type qui voudrait que les choses soient idéales mais qui, dans le même temps, n'a pas d'autre choix que de constater qu'elles ne le sont pas. Le Captain America des années 1940 ne doutait pas du système et ça, ça fait toute la différence…

UNITED STATES OF PARANO

Tout s'est fait de manière empirique bien sûr. D'autant que dans un premier temps Lee et Kirby eux-mêmes ne semblaient pas penser que le personnage en solo pourrait parler à la jeunesse des années 1960, qui n'avait pas le même rapport avec le drapeau. C'est pour cela que le Captain America contemporain fut d'abord limité aux aventures des Avengers. Lee et Kirby sont d'ailleurs passés très près de louper le coche, en lançant le héros dans les pages de ***Tales of Suspense #59*** (novembre 1964). Car après trois ou quatre aventures modernes ils firent machine arrière et annoncèrent (arrivé au ***#63***) que les épisodes de Captain America seraient désormais autant de flash back le ramenant dans le contexte de la guerre. Si les

choses en étaient restées là, Lee et Kirby auraient fait du héros un personnage passéiste, un combattant pour toujours prisonnier de "la guerre d'avant". Mais heureusement ils feront machine arrière et dans ***Tales of Suspense #72*** on retrouve bien le personnage dans le présent. Encore que, pendant quelques mois, on ménage une sorte de juste milieu puisqu'il s'agit de combattre les Dormeurs (des machines conçues par les nazis pour se réactiver après leur défaite), tout ceci servant de préambule au retour un peu plus tardif de Crâne Rouge, son ennemi juré… du temps de la guerre. En fin de compte, le premier ennemi moderne mémorable (et non lié à la guerre) que croisera Captain America est le bondissant français Batroc, un as de la savate. Dans la foulée il rencontre Sharon Carter, l'Agent 13 (qui est liée à la femme qu'il aimait dans les années 1940) et qui travaille pour le S.H.I.E.L.D (et donc pour Nick Fury, autre personnage que Captain America a croisé pendant la guerre). Tout ceci montre donc que dans un premier temps, on "refait", on reconstruit ce que Cap est supposé avoir connu dans les années 1940 mais avec une différence essentielle de philosophie : une parano du système. Si Steve Rogers est paumé dans l'Amérique moderne, celle-ci ne le reconnaît guère plus. Bien sûr il est accueilli à bras ouverts chez les Avengers (même si, très vite, Hawkeye lui rendra la vie impossible) mais quand il s'aventure au dehors, l'Amérique ne le reconnaît pas pour ce qu'il est. Ainsi quand Sharon rencontre pour la première fois Captain America, elle croit qu'il s'agit d'un imposteur, d'un complice de Batroc. De façon semi-régulière le système ne remerciera pas Captain America pour son action et sa fidélité. Après le départ de Jack Kirby de la série, Stan Lee va accentuer cette direction : amouraché de Sharon Carter, il n'est pas rare alors que Steve Rogers se voit interdire de la contacter car elle est en mission ultraconfidentielle (comme si on ne pouvait pas faire confiance au héros). Il arrivera aussi régulièrement qu'en cas de fuite d'informations, le S.H.I.E.L.D se demande si, après tout, Steve Rogers ne serait pas une taupe, un espion à la solde de l'étranger (ben voyons, après tout ce temps…). Et inversement, quand Crâne Rouge arrive à se servir du Cube Cosmique pour intervertir leurs apparences (***Captain America #115-119***), le même S.H.I.E.L.D n'y voit que du feu. Sharon Carter se précipite dans les bras du faux Captain sans percevoir de différence. Dans ***Captain America #127***, après avoir été accusé de traîtrise puis innocenté, le héros l'a mauvaise. Alors que Sharon lui dit que tout est terminé et qu'il est en sécurité, c'est

"Il ne s'agit pas de liberté, mais de peur!"
Captain America (Chris Evans)

un Steve Rogers dépité qui lui répond : "*Oui… Je suis en sécurité ! J'ai… toujours été sur mes gardes contre mes ennemis. Mais comment un homme peut-il se protéger… contre ses propres amis ?*". C'est ça Captain America : un idéaliste qui fait confiance à ses proches et qui court donc perpétuellement le risque d'être déçu, le constat s'étendant finalement à l'Amérique tout entière. La complexité de l'époque, Captain America le réalisera sans cesse, c'est que les pires ennemis viennent de l'intérieur. Avec les années la chose ne cessera d'empirer. Stan Lee avait eu le nez creux en positionnant ainsi le personnage. Il doutait déjà du bon fonctionnement des choses alors, entre la fin en eau de boudin du conflit du Viêt Nam

CI-DESSUS : Captain America, tel qu'écrit par Rick Remender, continue de ne pas pouvoir se satisfaire d'une vision trop cynique des choses. Son Amérique n'a pas plus de droit que les autres, elle à au moins autant de devoirs, sous peine de perdre son identité.

CI-DESSOUS : à partir de la fin des années 1960, Stan Lee a beaucoup travaillé le sentiment d'isolement de Captain America. Le héros aura régulièrement l'occasion d'être déçu par le peu de confiance du S.H.I.E.L.D.

puis le scandale du Watergate (qui provoqua la démission du président de l'époque, Richard Nixon), Captain America est à nouveau dans l'ère du temps. D'ailleurs le scénariste Steve Englehart ne manquera pas de transposer dans la série Captain America les événements du Watergate, le président lui-même devenant alors le cerveau d'un complot visant à prendre le pouvoir en Amérique. Une fois de plus Captain America constate que ce n'est pas de ses ennemis déclarés qu'il a le plus à craindre… Captain America a sans doute un côté boy-scout. Malgré ses déceptions à répétition il ne cesse de croire et d'espérer. Oui, ses vêtements sont taillés dans le drapeau américain. Mais il faut bien comprendre qu'en un sens c'est sans doute un des super-héros qui est le plus régulièrement horrifié par ce qu'est l'Amérique, à ne pas supporter le contraste avec ce qu'elle devrait être. Captain America c'est un soldat par sa nature, oui, mais c'est un peu ce G.I des affiches pacifistes qui levait les bras vers le ciel en criant "*Pourquoi ?*"

L'AUTRE SOLDAT

Le film ***Captain America : Le Soldat de l'Hiver*** a une particularité, comparé à ceux que Marvel Studios a produit ces dernières années : c'est sans doute celui qui est le plus profondément basé sur une intrigue identifiée dans les comics. Par exemple les longs-métrages de Thor n'ont pas d'équivalent dans les BD d'origine (la nature d'un Malekith est très différente). Tout au plus on peut faire un vague rapprochement entre les problèmes d'alcool de Tony Stark dans ***Iron Man 2*** et la saga du ***Diable en bouteille*** (suite d'épisodes produits par David Micheline, Bob Layton et John Romita Jr. qui voient le milliardaire affronter d'importants problèmes d'alcool). Mais dans le film, Tony Stark se contente de prendre une ou deux cuites et de faire la fête avec des bimbos, sans réellement faire face au pathos rencontré dans les comics. Et si le futur deuxième film

CI-CONTRE : Rick Remender a rendu son caractère d'étrangeté à Captain America en l'envoyant ailleurs, en lui donnant une vie en dehors de l'Amérique. Et à partir de là donnant sur les USA un regard à nouveau différent.

EN DESSOUS : le premier film ébauchait déjà, sur le ton de l'humour, la distance que Steve Rogers prenait par rapport à la propagande. Avec le Soldat de l'Hiver, Captain America parle politique avec ses alliés et... les étincelles fusent.

EN HAUT : la "mort" de Captain America (mais rassurez-vous, il va mieux), par Ed Brubaker et Steve Epting reste un événement marquant, un tournant de la BD. Est-ce que le cinéma pourrait aller si loin dans le parallèle avec les comics ?

HE WAS CRUSHED BY THE WEIGHT OF HARD TIMES--BUT HE WAS A GOOD MAN.
MY TIME RAISING YOU, I SEE THAT MORE AND MORE. BEING A FATHER TO YOU, IT'S EXPOSED SO MANY MEMORIES.
IT HELPS ME TO BETTER UNDERSTAND THE PRESSURE MY FATHER WAS UNDER.
HE LOVED US, BUT HIS INABILITY TO PROVIDE DURING SOME HARD YEARS...

consacré aux Avengers porte le titre d'***Age of Ultron*** (une saga récente des comics), les différences s'annoncent déjà nombreuses. ***Le Soldat de l'Hiver***, lui, fait au contraire référence à des épisodes très identifiés de Captain America, autrement dit, la reprise bien connue du comic-book par le scénariste Ed Brubaker et le dessinateur Steve Epting (à partir de ***Captain America Vol.5 #1***, en 2005). Captain America y découvre que le sacrifice fondateur de son existence dans le monde moderne, la mort sur laquelle sont construits tous ses regrets, est à remettre en question. Et une nouvelle fois il va constater qu'il lui faut se méfier de ses amis, y compris de celui qui fut le meilleur. Steve Rogers pourrait presque à nouveau réciter son laïus de ***Captain America #127***. Même s'il est à prévoir que le film ne sera pas l'adaptation intégrale de la saga des comics, il n'en reste pas moins qu'aucun des autres longs-métrages ne s'était positionné de la sorte en termes de rapprochements. Jusqu'ici les films Marvels se servaient également abondamment dans le folklore de la gamme des Ultimates (la composition des Avengers, avec Hulk, la Veuve Noire et Hawkeye, rappelant plus cette version précise que les "Vengeurs" historiques de Marvel). Même si les premières images du costume de Sam Wilson (Falcon) montrent que sa tenue elle aussi est basée sur la version Ultimates, ***Le Soldat de l'Hiver*** lui-même est le premier écho aussi marqué, le premier clin d'œil majeur à la continuité classique. Qui plus est, moins de dix ans pour qu'une histoire précise passe des comics à l'écran, soit consacré comme un classique du mythe, c'est un événement dans un contexte où Hollywood semble souvent un peu perdu et tourner en rond une fois qu'on a raconté les origines d'un super-héros. Si les lecteurs ont parfois un peu peur que les comics se mettent au service des films, se modifient pour mieux leur ressembler (et c'est vrai que l'arrivée de l'Agent Coulson dans des BD comme ***Secret Avengers*** peut alimenter ce genre de peur), ***Captain America : Le Soldat de l'Hiver*** semble bien s'inscrire dans la démarche inverse. Toute la question étant de savoir à quel point. Des différences sont à prévoir, disions-nous, d'abord parce que les réalisateurs héritent des éléments du premier film (où, à cause de l'âge différent des personnages, les rapports Captain/Bucky n'étaient pas si fusionnels). Ensuite car que la saga du ***Soldat de l'Hiver*** telle que nous l'avons connu dans la BD se lisait comme une montée en puissance en parallèle des événements de ***Civil War*** (crossover où Captain America préfère devenir hors-la-loi plutôt que de tolérer qu'on bafoue les libertés individuelles de ses concitoyens). À ce stade des films, il serait un peu compliqué (en tout cas dans l'immédiat) de mettre en place une guerre civile des super-héros telle qu'on l'a lue dans les comics. Or, c'est précisément cet angle des libertés qui semble se dégager dans le film d'Anthony et Joe Russo, avec un discours très proche de ***Civil War*** et un Captain America à qui on tente d'expliquer que pour construire un monde meilleur il faut savoir renoncer à certaines choses. "*Nous allons neutraliser beaucoup de menaces avant qu'elles soient mises à exécution*" explique fièrement Nick Fury à un Steve Roger dubitatif, pas convaincu par le côté "gendarmes du monde", qui finit par répondre "*Ce n'est pas la liberté, c'est la terreur*".

ET PENDANT CE TEMPS-LÀ...

La crise de confiance envers le système est donc de longue date un des moteurs de Captain America, comme vont le comprendre les spectateurs (et sans doute quelques lecteurs de comics qui préfèrent s'en tenir aux apparences et conclure que drapeau américain = pro américanisme primaire). Dans la BD, la question de savoir comment entretenir ce sentiment s'est posée. Surtout après les épisodes d'Ed Brubaker dans lesquels il faisait réapparaître l'un des plus grands confidents de Steve Rogers. L'auteur laissait à ses successeurs le risque de trébucher, de ne plus faire de Captain America ce paradoxe, ce meneur d'hommes, ce leader de collectif mais aussi ce héros solitaire qui n'est pas satisfait de sa place. Depuis 2013 et la reprise en main de Captain America par Rick Remender (traduite en France dans le mensuel ***Avengers Universe***), le scénariste n'a pas ménagé ses efforts pour revenir à une situation

de déséquilibre pour le héros, décidément désormais trop à l'aise dans le présent (en temps subjectif Captain America est resté plus longtemps membres des Avengers qu'il n'a combattu pendant la guerre). Si les efforts peuvent sembler laborieux au début, Rick Remender (accompagné du dessinateur John Romita) force le trait dès les premières pages quand la liaison parfois orageuse entre Steve et Sharon fait mine de se stabiliser au point que les deux amants en sont maintenant à parler mariage. Puis le scénariste tire le tapis sous les personnages, piège Captain America dans une autre dimension, un univers sauvage et désespéré où le temps s'écoule de manière différente. Steve Rogers, au bout du rouleau, voit alors les années s'écouler et commence à se forger une

CI-CONTRE : Le Soldat de l'Hiver est sans doute le premier film Marvel basé à ce point sur une saga de la BD classique.

CI-DESSUS : Le Faucon. Son look vient, lui, de l'univers des Ultimates.

autre vie avant, adoptant un jeune clone de ses pires ennemis (le généticien Zola). Au passage on notera que ce cas de figure est une sorte de marotte scénaristique de Remender, l'auteur aimant à explorer la notion de déterminisme : le clone d'un homme mauvais peut-il devenir meilleur s'il reçoit la bonne éducation ? C'est une piste qu'il avait déjà explorée dans ses épisodes d'***Uncanny X-Force***, quand le héros Fantomex prend sous son aile un clone du terrible Apocalypse. Mais tout cela n'est que le préambule, avant qu'une nouvelle fois (dans des épisodes en France à paraître d'ici un trimestre) Remender secoue l'existence de Captain America dans l'autre sens, comme une douche écossaise multipliant l'effet. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'on comprendra réellement la profondeur du gouffre qui s'ouvre à nouveau sous les pieds du héros, ce sentiment de perte qui va se rallumer, refaire de lui un étranger dans le monde qu'il arpente. D'autant que, fidèle à un autre de ses thèmes de prédilection, Remender le lance alors sur la piste d'autres super-soldats que l'Amérique a produit après lui. Même s'il met quelques épisodes à trouver son rythme de croisière, le Captain America de Rick Remender est pensé pour se déshabituer du monde moderne, redevenir un homme "en dehors de son temps", un héros qui ne sait plus s'il doit se méfier ou pas de ses amis…

Et puis il faut parler plus directement de l'autre personnage qui, du coup, va profiter d'un coup de projecteur à l'issue de ce film : de son côté ***Le Soldat de l'Hiver*** (tel que publié dans ***Marvel Knights*** en VF) vit ici encore ses derniers épisodes sous la houlette d'Ed Brubaker, le créateur de cette incarnation du personnage. Néanmoins, surveillez la parution des quelques épisodes écrits par Jason Latour à la suite de Brubaker, ils furent la vraie bonne surprise de la fin de cette série… en attendant une minisérie qui commence ce mois-ci aux USA, à nouveau consacrée au Soldat : ***Winter Soldier: The Bitter March***, cette fois signée Rick Remender et illustrée par le Français Roland Boschi. Le Soldat de l'Hiver aura-t-il une aussi belle carrière au cinéma que dans les comics ? Deviendra-t-il un personnage régulier de l'univers "cinématique" ? Et après tout… Est-ce que le film des frères Russo pourrait pousser le parallèle avec ***Civil War*** jusqu'à "tuer" Captain America à la fin du film ? Ce sont des questions importantes qui ne trouveront de réponse que dans quelques semaines. On connaît en tout cas les ambitions de départ. Reste à espérer que, contrairement à Steve Rogers, nos espoirs ne seront pas trahis.

BIBLIO

MARVEL NOW! : CAPTAIN AMERICA #1
Éditeur VF : Panini Comics
Les premiers épisodes de Captain America par Rick Remender et John Romita Jr. Au début c'est assez fouillis, c'est vrai, mais c'est à la longue qu'on réalise où le scénariste veut en venir.

MARVEL CLASSIC #14
Éditeur VF : Panini Comics
Captain America et le Faucon sont pris dans un gigantesque complot qui vise à renverser le gouvernement des USA. Un tournant signé Steve Englehart et Sal Buscema.

CAPTAIN AMERICA : L'INTÉGRALE 1970
Éditeur VF : Panini Comics
Ces épisodes rétro de ***Captain America***, par Stan Lee et Gene Colan, vous permettront de retrouver une des époques où le héros doute le plus de ses liens avec "l'establishment" ou avec le S.H.I.E.L.D.

CAPTAIN AMERICA
ET LE SOLDAT DE L'HIVER
MAGNÉTO
CAPTAIN AMERICA
DIRECTORS ANTHONY AND JOE RUSSO
CAMERA TRENT OPALOCH
ANTHONY & JOE RUSSO
"On a mis tout notre amour et notre connaissance de Cap depuis 30 ans dans ce film !"

JOE ET ANTHONY RUSSO SONT FRÈRES ET RÉALISATEURS DE *CAPTAIN AMERICA : LE SOLDAT DE L'HIVER*, ON MOURAIT D'ENVIE DE SAVOIR CE QU'ILS AVAIENT DANS LE VENTRE ET ON N'A PAS ÉTÉ DÉÇUS !

On dit que vous êtes tous les deux des fans de comics de longue date, vous avouez ?

Joe Russo : On a commencé en effet à collectionner les comics à la fin des années 1970, début des années 1980, quand les indépendants ont commencé à avoir plus de succès, que les comics sont devenus plus noirs, s'adressant à un public un peu plus âgé et avec une approche des héros qu'on peut qualifier de postmoderne et déconstructiviste qui nous parle.

Qu'avez-vous lu ou relu pour vous inspirer avant de vous lancer dans ce Captain America ?

Joe : Le run d'Ed Brubaker, Le soldat de l'hiver, évidemment, que nous adorons, qui est une de nos histoires préférées. Et je pense qu'on peut dire que c'est à Captain America ce que The Dark Knight était à Batman. On a donc tâché de garder le ton, le style et l'approche du personnage qu'il y a dans ce run extrêmement brillant. En termes d'histoire, pour ne pas gâcher le suspens, je ne veux pas vous dire les éléments qu'on a gardés ou non, mais en voyant le film, je pense que vous trouverez qu'on a été fidèles à Brubaker en termes de style au moins.

Aviez-vous aussi lu Civil War ? Pensez-vous qu'il y a des points communs avec la saga du Soldat de l'Hiver ou que ça n'a rien à voir ?

Joe : On l'avait lu bien sûr. En termes d'histoire ça n'a rien à voir. Mais en ce qui concerne les thèmes traités, oui, il y a des points communs. Tout ce qui concerne l'identité des héros par exemple, et l'implication du gouvernement par rapport à ça. Dans la bande-annonce du film on voit bien que Cap et Nick Fury n'ont pas la même opinion vis-à-vis de ces questions… Ni sur la liberté, le droit ou non du gouvernement à surveiller les citoyens etc. Je pense que Winter Soldier pousse un cran plus loin des questions qui étaient présentes dans Civil War.

Le S.H.I.E.L.D. de Fury n'a pas l'air de s'embarrasser de scrupules, ne penche-t-il pas un peu trop du côté des méchants ?

Joe : Hum… C'est compliqué… Cap est un super-héros qui a un très grand sens moral. C'est le centre de sa personnalité. C'est ça d'ailleurs que les gens aiment chez lui, il a un code d'honneur très fort. Mais ce code a été forgé dans une autre époque… Celle des années 1940, de la Seconde Guerre mondiale, quand le monde était blanc ou noir, avec d'un côté les ennemis de la liberté, bien identifiés, et ses défenseurs de l'autre. Or dans le monde d'aujourd'hui, c'est plus subtil, on nage dans les nuances de gris. D'un côté donc, c'est vrai que Cap et le S.H.I.E.L.D sont antagonistes, car Cap n'approuve pas leurs méthodes, celles de Nick Fury, mais de l'autre, c'est légitime de se demander qui a la bonne vision du monde, Cap en noir et blanc ou Fury qui voit le gris ?

On dirait que vous avez choisi de faire un film assez réaliste, finalement…

Joe : Oui, absolument, c'est très important. C'est d'ailleurs le ton de la saga de Brubaker à notre avis. Ancrée dans le monde actuel, moderne. Le Soldat de l'Hiver existe, c'est un assassin. Comme Cap, il est "exagéré", il a des pouvoirs etc. Donc l'histoire elle-même doit être réaliste. Et comme le film est un thriller, il faut que la menace reste crédible, car on ne s'inquiète pas vraiment, sinon ! On n'a pas de frissons si les dangers ne sont pas réels.

Anthony Russo : Et ce n'est pas un simple thriller, c'est un thriller politique, dans la tradition des thrillers politiques des années 1970. Donc, ça demande un niveau de réalisme important. Où va le monde ? Quelles sont les menaces d'aujourd'hui ? Les sources d'anxiété qui pèsent sur nous. L'espionnage industriel, entre les États, envers les citoyens.

Justement ! Êtes-vous fans des films d'espionnage et qu'avez-vous gardé de cette tradition dans ce film ?

Joe : Oui, bien sûr nous en sommes fans, comme de tas d'autres genres d'ailleurs, car nous sommes des junkies de la pop culture ! (rires) Si vous regardez nos séries TV, comme Community par exemple, vous verrez que nous sommes influencés par des tas de choses différentes. Nous aimons le mélange des genres. Là, on voulait jouer au Dr Frankenstein et mettre un super-héros au milieu d'un thriller politique d'espionnage réaliste. Cap jusqu'ici n'avait

LES FRÈRES RUSSO BRIEFENT LE FAUCON ET CAP DANS LES VESTIAIRES DU S.H.I.E.L.D

qu'une seule voie, celle de son code moral, comme une sorte de fatalité. Là, il va devoir affronter tellement de choses différentes, qu'on va voir s'il peut maintenir le cap, sans faire de mauvais jeu de mots (rires)

Cap ne sera pas le patriote américain de base, on dirait…

Joe : Je ne vais pas tout vous révéler quand même, sinon où serait le suspens ! (rires) Il y a un sentiment anti-gouvernement dans ce film. Donc le sentiment patriote de chacun et celui de Cap seront aussi en question… Là encore on voulait que les spectateurs d'aujourd'hui puissent s'y retrouver, par rapport aux gouvernements en général et à ce qui se passe dans le monde actuellement. Depuis les affaires avec Edward Snowden, Wikileaks, on voit qu'il y a des gens qui se battent pour révéler les secrets des gouvernements, dans le but d'avoir un monde plus transparent. Le film parle de ça, de la complexité des décisions que doivent prendre les gouvernements et de la moralité qui en découle. Je pense que vous verrez qu'aujourd'hui, le patriotisme de Cap met l'establishment au défi d'une manière différente des méthodes employées par le passé… Il ne renonce jamais, on le sait, donc ça aura aussi des conséquences sur sa vie avec les Avengers, mais je ne veux pas trop en dire…

Quels autres héros verrons-nous dans ce film ?

Joe : le Faucon qui est fantastique et forme un super duo avec Cap. Je suis ravi car c'est un de mes personnages préférés, je me rappelle à quel point ils formaient une bonne équipe dans les épisodes que je lisais quand j'étais petit ! Souvent, il ramène Cap sur terre. Black Widow évidemment. Là aussi, c'est toujours un duo intéressant car philosophiquement ils sont totalement opposés ! Comme Fury, elle voit les nuances de gris et son code moral est quasi inexistant ! Mais c'est intéressant de confronter Cap et Black Widow, car ils s'apprennent mutuellement des choses et ils nous en apprennent sur le monde…

À propos de Black Widow, Cap n'est pas toujours très à l'aise avec les femmes… Est-ce que ça va s'améliorer avec Agent 13 ?

Joe : Encore une fois, je ne veux pas trop en dire, mais le film est plutôt là pour présenter Agent 13 au monde, la voir et commencer à comprendre qui elle est…

IL Y A MÊME UN FRANÇAIS DANS CAP 2 : BATROC !

Quels avantages cela a-t-il pour vous d'avoir un méchant qui est l'ancien meilleur ami du héros ?

Joe : C'est un super cadeau ! En tant qu'auteur on ne peut pas avoir mieux comme situation ! Car le héros n'est jamais aussi bien que quand le vilain est énorme. Regardez par exemple Star Wars, c'est grâce à Dark Vador que c'est aussi intéressant. Et un vilain qui a une connexion émotionnelle aussi forte avec le héros que celle d'être ou d'avoir été son meilleur ami, ça crée du drame dès le début, c'est parfait !

Comment travaillez-vous ensemble tous les deux, qui fait quoi ?

Anthony : Nous n'avons pas une vraie division des responsabilités, on travaille ensemble depuis longtemps, c'est devenu un processus naturel. La réalisation de film est un travail d'équipe, on parle aux acteurs tous les deux, on est derrière la caméra tous les deux etc.

Quel a été votre moment préféré sur le tournage du film ?

Joe : Il y en a eu plein, mais je crois que c'est quand on a fait fermer l'autoroute à Cleveland pour tourner une scène de cascade. Je ne crois pas que les gens de la région vous diront la même chose (rires) mais pour nous c'était génial !

Anthony : J'ajouterai aussi le premier jour où on a eu l'occasion de tourner avec Robert Redford, car c'est un acteur mythique, on l'aime depuis très longtemps, sa carrière résume une grande partie du cinéma de ces dernières années. Et en plus, pour nous qui venons du cinéma indépendant, tourner avec l'un de ceux qui ont créé le Festival de Sundance, c'était vraiment un plaisir.

Vous avez écrit le scénario de Ciudad, l'adaptation d'un roman graphique, c'était avant Captain America ou après et quand le film verra-t-il le jour ?

Joe : C'était avant, et on avait ce projet depuis très longtemps. On a fait le roman graphique avec ONI Press, c'est l'histoire d'un mercenaire, qui fait du marché noir et qui se retrouve embauché par un parrain de la drogue à Ciudad del Este (Paraguay) pour organiser une extraction-kidnapping. On avait prévu de faire ce film et puis Cap est arrivé dans notre vie, et c'était une opportunité qui ne se refuse pas. On a donc mis Ciudad en stand-by, mais on compte bien que ce film voit le jour dans les prochaines années !

Dans toutes les adaptations et notamment celles de Marvel, vous avez deux publics à satisfaire, le grand public qui va voir un film d'action et les fans de comics. Comment avez-vous fait sur Cap ?

Le secret du succès des films Marvel, c'est qu'ils ne se concentrent pas sur le public mais sur les personnages. Et les histoires. Ensuite, il y a l'attention aux détails pour permettre au spectateur d'avoir la même sensation que nous quand nous lisions ces comics. Et vous pensez bien qu'en tant que fans nous-mêmes c'était notre priorité ! Et j'espère que vous allez le ressentir dans le film, dans notre façon de traiter le personnage, car on a mis tout notre amour et notre connaissance de Cap depuis 30 ans dans ce film ! Et pour le grand public, le film est excitant, plein d'action et de mystères, peut-être plus encore que dans les précédents films Marvel, donc ils ne vont pas s'ennuyer !

PROPOS RECUEILLIS PAR LISE BENKEMOUN

STAR WARS
DARK HORSE DIGÈRE LA MARVEL WAY

DANS L'ASTROLOGIE CHINOISE, ON DIT SOUVENT QUE L'ANNÉE DU CHEVAL DE BOIS EST UNE ANNÉE DIFFICILE, PLEINE D'OBSTACLES ET DE CHAMBOULEMENTS. DRÔLE DE COÏNCIDENCE POUR L'ÉDITEUR DARK HORSE, QUI – SUITE À L'ANNONCE DU RETOUR DE LA LICENCE *STAR WARS* CHEZ MARVEL – VA DEVOIR METTRE LES BOUCHÉES TRIPLES POUR FINALISER LES ARCS EN COURS, PROPULSER D'AUTRES LICENCES ET ÉVITER QU'UNE TELLE PERTE FASSE QUE L'ÉQUIDÉ PRENNE L'EAU APRÈS PLUS DE VINGT ANS DE MANNE ESTAMPILLÉE LUCASFILM.

Lorsque Dark Horse a récupéré la licence en 1991, Marvel l'avait laissée choir quelques années plus tôt. Il n'en faisait de toute façon pas grand-chose (les comics adaptés de la franchise vivotaient tant créativement et que commercialement). Pour "La Maison des Idées", c'était déjà l'âge d'or des super-héros, l'entrée en Bourse, les licences phares ***(X-Men, Spider-Man...)*** qui se vendaient par charters (plus de 100 000 exemplaires par mois et par numéro). Pour Dark Horse Comics, une bande passionnée de Darth Vader et consorts, c'était une mine insondable de préquels, séquels et autres spin off, toute une galaxie à appréhender.

À l'époque, il leur suffisait de soumettre leurs idées à George Lucas et, s'il validait, le scénario obtenait l'aval de Lucasfilm (avec un droit de regard, évidemment). Autant dire que des auteurs fans comme Tom Veitch, Dan Thorsland ou Kevin J. Anderson s'en sont donné à cœur joie. Ce qui avait démarré chez Marvel comme un relais de ses films devenait chez Dark Horse une vitrine vers son vaste univers étendu. Et grâce à la qualité de ses artistes – mélange de "vieux de la vieille" et de jeunes talents –, les comics ***Star Wars*** logotypés du cheval noir furent très rapidement un véritable succès, comme personne ne l'avait probablement jamais espéré. Très rapidement, ***Star Wars*** est devenu un pilier du business de Dark Horse : en 2013 encore, la franchise a représenté plus de 50 % des ventes globales, soit plus de 175 000 exemplaires en tout. En tête des ventes, ***The Star Wars***, une nouvelle vision de la saga extrapolée à partir des roughs de Lucas lui-même... un très gros succès (près de 80 000 exemplaires du #1 écoulés aux USA).

Avec le retour annoncé, début 2015, de ***Star Wars*** dans le giron de Marvel Comics, on peut légitimement se poser la question de la survie de Dark Horse puisqu'ils perdent la moitié de leur business.

The Star Wars, dernière série [illegible] lancée par Dark Horse et développée par J.W. Rinzler et Mike Mayhew.

Dans son épiphanie postée sur son site (*"End of an Era"*), Mike Richardson précise bien qu'il ne faut pas avoir peur, que tout est prévu, préparé, que 2014 va être une année clé. En même temps, si on en juge par le nombre de nouvelles séries sorties ces deux dernières années (59 en 2013, 54 en 2012 contre 35 en 2011), on peut aisément penser qu'il se doutait que Disney allait bien finir par récupérer sa licence et faire un gros trou dans le chiffre d'affaires... Alors, autant débuter un maximum de nouveaux titres pour tenter de compenser.

L'ANNONCE, LES RÉACTIONS, LES PRONOSTICS

Dès l'annonce du retour au bercail de la li-

cence ***Star Wars,*** le 3 janvier dernier, après plus d'un an de spéculations, les réactions ne se sont pas fait attendre. Comme on a pu le constater de suite sur les réseaux sociaux, les internautes s'attendaient à ce dénouement, et les commentaires n'ont pas tardé à fuser concernant Disney et sa politique jugée inquisitrice. Mais ces remarques étaient aussi teintées d'espoir. Avec ce retour au pays éditorial, ***Star Wars*** allait peut-être retrouver le souffle de ses débuts (ce qui fait le succès de ***The Star Wars***).

Pour les professionnels de la distribution, le succès des produits de librairie ***Star Wars*** était en majorité dû au fait qu'ils exploraient les "vides" laissées par les films. En prenant l'exemple des romans ***Star Wars,*** ils permettaient d'explorer le vaste univers de la saga, ses origines et son évolution (certaines histoires se déroulant des milliers d'années avant ou après la trilogie ciné), ce qui permettait de créer de tout nouveaux personnages tout en gardant un fil conducteur. Ils se souviennent encore du récent exemple de ***Tron Legacy,*** quand Disney a inondé le marché avec une BD dérivée du film, qui, malgré ses ventes, n'apportait pas grand-chose de plus au scénario. Du point de vue des lecteurs, c'est le doute. Si on prend l'exemple d'une série en cours comme ***Star Wars: Legacy***, Gabriel Hardman et Corinna Bechko ont déjà annoncé qu'elle allait se terminer cette année (avec le #18). Au vu du récit, peut-on considérer que c'est "à la va-vite"? Et pour les autres arcs? En tout cas, Mike Richarson a promis que les histoires démarrées chez Dark Horse seraient bouclées avant la passation de pouvoirs… ce qui peut sembler court pour certaines qui ont démarré il y a plusieurs années.

DU CHANGEMENT EN FRANCE?

Delcourt est le partenaire de Lucasfilm depuis près de quinze ans. Tout comme Dark Horse, Delcourt a beaucoup investi dans la licence ***Star Wars,*** lui donnant une visibilité inédite sur le marché français. Et cela a payé, avec une gamme très large et perpétuellement réimprimée, signe d'un succès qui ne se dément pas. L'arrivée chez Marvel fait naître des questions légitimes sur l'avenir de la franchise chez l'éditeur parisien. Les challengers candidats à la reprise de ***Star Wars*** en France ne manquent pas (Panini, bien sûr, mais pourquoi pas Urban Comics?). À l'heure qu'il est, rien ne dit que Delcourt ne pourrait pas se succéder à lui-même. Tout va dépendre de l'organisme qui gère la licence et de sa politique. Si Lucasfilm reste souverain sur le devenir des comics de la marque, tout pourrait continuer comme en 40. Mais si Disney Licensing International s'en mêle, un nouvel appel d'offres dont l'issue est incertaine sera lancé (l'éditeur le plus riche va-t-il l'emporter? Sera-ce le meilleur projet éditorial?). Marvel/Disney n'est pas un bloc de marbre indivisible même si, à l'évidence, la cohérence sera recherchée par l'ayant droit. *Wait and see* donc.

Disney/Marvel a des ambitions énormes pour *Star Wars*. Aucun licencié ne pourrait rivaliser

"IL NE FAUT PAS ÊTRE EN COLÈRE…"

C'est plus en moins en substance le message qu'essayait de faire passer Randy Stradley* suite à la grogne des internautes. Et comme il le soulignait très justement sur son mur Facebook à l'époque de l'annonce: "*[…] Dark Horse va perdre la licence, c'était probablement le bon moment pour ça* [à savoir passer la main en 2015, année de lancement de ***Star Wars VII***…, ndlr]. *Avec un nouveau film prévu chaque année, une nouvelle série télé, il y aura probablement beaucoup de pages de comics tirées des adaptations et des spin off liés au film et à la série.*" En effet, si Dark Horse a pendant plus de vingt ans étoffé l'univers autour des films de George Lucas… aujourd'hui Lucasfilm n'a plus vraiment besoin d'eux.

Dark Horse va devoir rentabiliser au mieux cette dernière année de liesse (sachant que les titres ***Star Wars*** s'arrêteront en août), mais nous, lecteurs, pourrons nous consoler sur la fin des titres comme ***Star Wars: Darth Vader and the Cry of Shadows***, ***Star Wars: Dawn of the Jedi***, ***Force War*** ou ***Star Wars: Legacy***.

Et pour ceux qui s'inquiètent d'une baisse de qualité à venir, il n'y a pas de quoi s'en faire: le cheptel de créateurs Marvel est large, et ce ne sont pas des débutants. De très bons auteurs qui rêvent certainement d'avoir l'opportunité de toucher à la saga, comme, pourquoi pas, Jason Aaron ou encore Jonathan Hickman… On peut tout imaginer.

Alors que la franchise ***Star Wars*** va s'afficher comme jamais au cinéma et à la télévision pour plusieurs décennies, il y a peu de chance qu'on la voie disparaître des rayons de nos librairies dans les années à venir… loin de là.

Marilys Vallet

* Randy Stradley est très respecté dans l'univers ***Star Wars***. Il a écrit la saga alors qu'elle était encore chez Marvel avant d'en piloter le destin au sein de Dark Horse depuis vingt ans.

LES DÉLIRES GRAPHIQUES DE ROBERT SHANE

Robert Shane ne se définit pas comme un professionnel mais comme un amateur éclairé. Il s'amuse à faire des "mashups", des mélanges entre *Star Wars* et d'autres licences. Cela donne parfois des résultats inattendus (*Star Wars*/*Star Trek* par exemple). Il a récemment créé un flot d'illustrations *Star Wars*/Marvel à découvrir sur son site Deviant Art. Savoureux et créatif!

http://robert-shane.deviantart.com

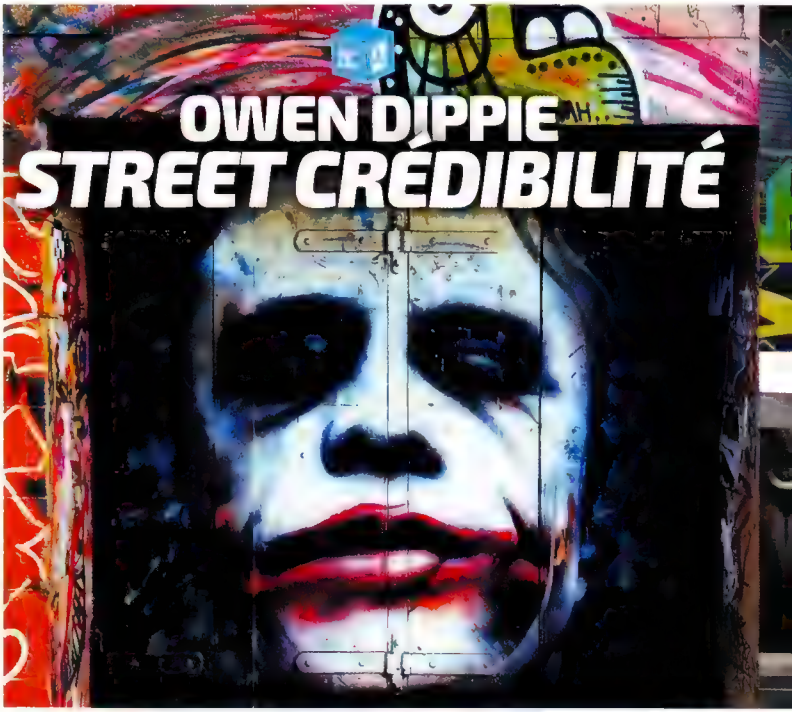
BIOGRAPHIE

L'HYMNE AU ROI DES COMICS

DEPUIS DES ANNÉES, JEAN DEPELLEY TRAVAILLE SUR UNE TITANESQUE BIOGRAPHIE DE JACK KIRBY. LE PREMIER TOME VIENT DE PARAÎTRE, COUVRANT LA PÉRIODE DE 1917 À 1960.

Et un bouquin sur Jack Kirby ! On serait même tenté de dire "encore un" car ce ne sont pas les livres sur le co-créateur des Quatre Fantastiques, des X-Men ou encore de Captain America qui manquent. Même si Jean Depelley tend à affirmer dès les premières pages que Kirby est un créateur méprisé (?) en France, il nous semble, à nous (sans rien enlever à son projet), que c'est sans doute, au contraire, l'auteur classique le plus reconnu, aucun autre n'ayant jamais eu droit à une telle littérature. Mais on en voudrait sans doute toujours plus et c'est sur cet élan que le biographe s'est véritablement lancé sur les traces de Kirby, comme dans une sorte d'immersion. Au-delà des données classiques et des grandes dates, il nous fait entrer dans l'intimité de l'auteur (par exemple il nous fait connaître sa réaction à l'annonce du meurtre de Kennedy). Et puis il y a une vingtaine de pages qui forment une véritable enquête dans l'enquête où Depelley a vraiment pisté le parcours de Kirby en France pendant la guerre, retraçant les batailles, retrouvant même le type qui lui livrait le courrier ! Au final c'est un épais bouquin (plus de 380 pages !) réalisé par un passionné/forcené à partir d'années de recherches.

Jack Kirby le Super-héros de la Bande Dessinée, par Jean Depelley, aux éditions Neofolia (32 € environ)



OWEN DIPPIE STREET CRÉDIBILITÉ

CERTAINES DE SES FRESQUES SONT D'UN RÉALISME SAISISSANT. OWEN "O.D." DIPPIE VULGARISE LES ICÔNES DE LA POP CULTURE, LES IMPOSANT DANS LES RUES EN GRAND FORMAT. UN GENRE DE GREEN ARROW, CACHÉ DERRIÈRE SA CAPUCHE ET ARMÉ D'UNE BOMBE DE PEINTURE. PORTRAIT.

Owen Dippie est ce qu'on appelle un street artist. Il a grandi dans la petite ville néo-zélandaise de Kawerau, mais il a très vite voyagé vers la Grosse Pomme pour éprouver son talent sur les murs de la mégalopole américaine. Son arme principale, la bombe de peinture, a fait de lui un véritable ninja urbain, œuvrant avec toute la discrétion nécessaire à cette forme d'expression prohibée.

Son talent lui a permis de se faire connaître dans le monde entier, en particulier grâce à des portraits de stars issus principalement de la culture hip-hop et du cinéma. Sa série Respect for the Dead par exemple, comporte des portraits hyper réalistes d'artistes comme le chanteur Kurt Cobain, l'acteur Brandon Lee ou le rappeur 2PAC.

Aussi bien amateur de rap East Coast que de Renaissance Italienne, Owen expose son travail dans la rue car il considère que l'art doit sortir des galeries et être accessible à tous. Selon lui, il faut : "casser les stéréotypes qui laissent entendre qu'utiliser une bombe de peinture c'est mal", que le graffiti doit être reconnu comme une véritable forme d'art, au même titre que la peinture ou la sculpture.

Mais celui que l'on appelle désormais simplement O.D est un artiste rêveur et son amour pour la culture US transpire dans la majorité de ses tags, en particulier ceux inspirés des personnages issus des univers Marvel ou DC Comics. Il a ainsi orné les murs de Melbourne (Australie) d'un Joker (celui incarné par feu Heath Ledger) et ceux de Tauranga (Nou-

velle-Zélande) d'un Hulk grimaçant et d'une longue fresque de la Justice League… et c'est un grand fan des films de super-héros, dixit son compte Facebook !

Fier de ses racines, il démarre en 2011 un projet ambitieux – *Larger than life* – pour tenter de faire de Tarauga une plaque tournante du street art. Celui-ci consiste en 15 fresques géantes inspirées de grandes œuvres classiques comme *La Création d'Adam* de Michel-Ange ou sa sculpture de *la Pietà*, dont 3 ont déjà été réalisées dans différents lieux clés de la ville. Et même si sa carrière semble maintenant prendre un tournant plus assumé (les graffeurs sont souvent obligés de se cacher pour éviter des problèmes avec la justice), Owen continue de planifier régulièrement des voyages vers les États-Unis, berceau de ses premières sources d'inspiration et très certainement lieux de futurs méfaits. Alors, Owen Dippie, super-héros ou super-vilain ?

MARILYS VALLET

300: NAISSANCE D'UN EMPIRE

LE FILM ADAPTÉ D'UN COMIC QUI N'EXISTE PAS ?

CE N'EST PAS LA PREMIÈRE FOIS QU'UN FILM ARRIVE SUR NOS ÉCRANS AVANT QUE LE COMIC-BOOK DONT IL EST ADAPTÉ SOIT TERMINÉ (SOUVENONS-NOUS DE *WANTED* EN 2006). MAIS EN CE QUI CONCERNE *XERXÈS*, PREQUEL DE *300*, PERSONNE NE SAIT SI LE COMIC BOOK EXISTE MÊME VRAIMENT ! ENQUÊTE.

300 : Naissance d'un Empire sort au cinéma le 7 mars. Comme le précise la bande-annonce, le film est "tiré du roman graphique *Xerxès* de Frank Miller". Sauf que voilà, annoncé à grand renfort de publicité il y a 3 ans, *Xerxès* n'est jamais sorti. Pire, les plus pessimistes ont même commencé à douter que Miller ait dépassé le stade des 16 premières planches !

Du coup, les mentions "adapté du roman graphique de Frank Miller" ont disparu de la communication du film, le légendaire auteur de *Dark Knight Returns* étant simplement crédité pour l'histoire originale du film.

Il est vrai que Frank Miller n'est pas des plus ponctuels. On se souvient que son *All Star Batman & Robin* avait souffert d'un retard de plusieurs mois, tout comme son dernier album publié, *Holy Terror*. La rumeur de son manque d'intérêt pour les comics est même récurrente depuis quelques années. Mais Dark Horse nous a confirmé que *Xerxès* finirait par sortir et que l'auteur en a terminé deux épisodes sur les cinq prévus.

Il est vrai que le planning de Frank Miller a été monopolisé par la production du film *Sin City : A Dame to Kill For*, d'après le graphic novel du même nom (sortie prévue en août prochain). *Xerxès* sera normalement publié cette année donc. Ou pas.

À suivre.

***300 : Naissance d'un empire* (Warner). Sortie le 7 mars.**

QUOI DE NEUF, DOC(S)?

LA MODE EST AUX DOCUMENTAIRES SUR LES COMICS. D'ABORD PARCE QU'UNE GÉNÉRATION DE RÉALISATEURS, DE DOCUMENTARISTES ET DE PRODUCTEURS A ÉTÉ ÉLEVÉE AUX SUPER-HÉROS. ENSUITE PARCE QUE LA MULTIPLICATION DES CHAÎNES ET L'ÉVOLUTION DU MATÉRIEL RENDENT PLUS DE CHOSES POSSIBLES. MAIS APRÈS LES APPROCHES CLASSIQUES QUI NOUS ONT EXPLIQUÉ LES GRANDES LIGNES DE L'HISTOIRE DES COMICS, L'HEURE EST AUX ANGLES NOUVEAUX, À L'ÉTUDE DE TELLE PÉRIODE OU DE TELLE SÉRIE. DE QUOI (RE) DÉCOUVRIR DES COULISSES PARFOIS INSOUPÇONNÉES...

L'ÈRE CLAREMONT

La société américaine Sequart est une véritable pépinière de livres et de documentaires sur l'histoire des comics, qui a déjà édité toute une littérature sur des auteurs comme Grant Morrison et Warren Ellis. Depuis quelques semaines elle propose à la vente (physique ou en téléchargement légal via son site *sequart.org* un fascinant documentaire intitulé *Comics in Focus : Chris Claremont's X-Men*. Bien sûr il faut être anglophone pour l'apprécier véritablement mais le travail du realisateur Patrick Meaney (basé sur des témoignages de Chris Claremont lui-même mais aussi de Jim Shooter, Len Wein, Ann Nocenti, Louise Simonson et même du plus moderne Jason Aaron) est une vibrante évocation de l'ascension des X-Men, passés du rang de série moribonde au stade de titre qui a guidé l'industrie des comics pendant plusieurs décennies. Comme c'est dit à un moment, Chris Claremont n'est techniquement pas le créateur de la plupart de ces personnages mais il est bel et bien celui qui a construit la maison. Si vous avez tremblé pendant la Saga du Club des Damnés, si vous avez sursauté en découvrant que les griffes ne sortaient pas du costume de Wolverine mais bien de son corps, si vous avez pris dans la figure l'apparition du Phénix Noir ou les Sentinelle de "Futur Antérieur", c'est à Claremont que vous le devez, même si, sur la fin de son passage sur le titre le scénariste commençait clairement à se disperser. Ce documentaire palpitant a d'ailleurs le mérite d'expliquer pourquoi (ne manque guère qu'un intervenant, John Byrne, mais connaissant le caractère du bonhomme on imagine bien que ce n'est pas de la faute de l'équipe). C'est plaisant, vivant, plein d'anecdotes et un vibrant hommage à cette époque qui a su rendre les X-Men cools. C'est en quelque sorte un prologue idéal avant la vision de *Marvel Renaissance* puisque Patrick Meaney explique par la force des choses comment la maison d'edition est devenue un geant, a passé l'étape supérieure avant le crash qu'on peut voir par ailleurs dans le documentaire de Canal +.

Comics in Focus: Chris Claremont's X-Men ***(45 minutes) un documentaire de Patrick Meaney (disponible seulement en anglais sur http://sequart.org/store/)***

MARVEL : LE RETOUR EN GRACE

SURVEILLEZ BIEN VOS PROGRAMMES TV. COURANT MARS, CANAL + VA DIFFUSER UN DOCUMENTAIRE ANGLAIS ET FRANÇAIS INTITULÉ **MARVEL RENAISSANCE** QUI NOUS AVONS VU RACONTE AVEC BRIO COMMENT L'ÉDITEUR AMÉRICAIN A FAILLI SE PERDRE CORPS ET ÂME AVANT DE RENAÎTRE...

C'est sous la forme d'un long documentaire de plus d'une heure et demie que Canal + a choisi de célébrer le centenaire de Marvel. Un documentaire qui, à l'instar de la BD américaine, a connu un redressement judiciaire dans les années 1990 avant de renaître de ses cendres en se réinventant complètement. On aurait tendance à penser que... ce genre de traitement ne peut sérieusement être entrepris que par des personnes extrêmement passionnées. Deux d'entre elles, Jérôme Francois, Philippe Lhardi et Philippe Rouyer, ont donc décidé d'y consacrer 52 minutes et de s'entourer de tous les spécialistes, de **Marvel Renaissance** font Bendis, Mark Millar, Joe Quesada, Stan Lee, Kevin Feige, Ike Perlmutter, Avi Arad, Peter David, Joe Quesada, Jim Lee, Todd McFarlane, Jeph Loeb, Tom Brevoort

du monde, n'ont pas pris les décisions qui s'imposaient. Et puis... la musique s'allège, le ton devient plus [illegible]. On retrouve un Avi Arad lumineux qui explique comment Marvel a pu [illegible] à l'aube des années 2000 [illegible] conscients de la véritable valeur de Spider-Man et des comics. ***Marvel Renaissance*** est bien entendu, comme le titre l'indique, principalement centré sur la "Maison des idées". L'édition [illegible] de vie qui décrit toute une industrie qui a failli [illegible]. Et bien sûr, le documentaire n'a qu'un défaut. Par la force des choses il ne peut avoir de fin tranchée. Actuellement, l'histoire de Marvel et des comics continue d'être en [illegible]. Et c'est passionnant. Gageons à revoir [illegible] des deux auteurs. En tout cas, on a hâte de [illegible] maintenant ?"

X.F.

MAKING OF MARVEL RENAISSANCE

Quand vous décidez de revisiter les heures les plus sombres d'une société... Elle n'est pas forcément d'accord. Ce qui donne sa liberté de ton à ***Marvel Renaissance***, c'est aussi que le projet s'est fait sans la participation du groupe. Une difficulté qu'il a fallu contourner : comment raconter l'histoire de Marvel sans le principal intéressé ?

Philippe Guedj et Philippe Roure ne sont pas nouvellement arrivés dans l'univers des comics. Le premier est l'auteur du livre ***Comics : Dans la peau des super-héros***. L'autre fut le co-signataire du documentaire ***Marvel 14 : les super-héros contre la censure***. Et puis leur passion remonte à loin, comme l'explique Philippe Guedj : *"On a bouffé du Strange – et ce qui me concerne de 5 à 18 ans sans problème – Marvel a toujours occupé une place essentielle dans ma construction culturelle. En lisant plein de choses différentes sur l'évolution du groupe Marvel depuis les années 1990 (et puis aussi à la lumière de l'expansion de l'univers Marvel au cinéma), cela faisait un moment que flottait dans ma tête l'idée d'un documentaire qui raconterait comment Avi Arad et Ike Perlmutter ont sauvé cet éditeur. Il y a des personnages tellement hauts en couleur, les luttes de pouvoirs sont tellement aiguës..."* Le journaliste cite avec volontiers la lecture du livre de Dan Raviv, ***Comic Wars : Marvel's Battle For Survival***, comme un élément déclencheur pour réfléchir à sa propre enquête. Très vite, l'envie de raconter cette histoire, de creuser, le prend. Mais le projet ne prend forme qu'avec la rencontre avec l'autre Philippe (Roure). C'est là que le binôme se forme. Le réalisateur apporte alors son savoir : *"On en a parlé en 2011, Philippe ne voulait pas faire le documentaire tout seul car il n'en avait jamais fait. Il m'a proposé le projet parce que j'avais ***Marvel 14*** déjà à mon actif. On avait fait des choses ensemble, comme suivre le festival de Cannes pour le site NoWatch. Le courant était passé. Il m'a fait découvrir cette histoire de banqueroute de Marvel, dont je n'avais jamais entendu parler. ***Il était une fois l'Amérique***. On encore David contre Goliath. Bref, ça sentait bon l'avenir Goliath !"* Sauf qu'on parle d'un projet qui va [illegible] de Marvel et [illegible] lance... en 2011, date [illegible] Disney [illegible] donner une idée du problème. Et si jamais la donne avait changé ? Si Marvel était retombé avant la fin du parcours ? Si l'idée avait été perçue avant même [illegible] Philippe Roure convient que : *"La crainte qu'on a pu avoir à un moment c'est que les films de Marvel ne marchent plus, que la donne change totalement effectivement"*. Philippe Guedj avoue que le sentiment ne l'a pas quitté : *"C'est une peur qu'on a toujours ! Mais plus par rapport aux films que dans la situation éditoriale par rapport à DC puisque notre documentaire aborde beaucoup les films et leurs effets"*. Vers 2011 les deux compères proposent le projet à deux ou trois producteurs avant de recevoir le feu vert d'Empreinte Digitale, la société de production. C'est bon. Le rêve peut devenir réalité. Après de longs mois de recherches et d'écriture, il est temps de voyager plusieurs fois aux USA pour emmagasiner de nombreux témoignages. Sauf qu'une surprise les attend et qu'une porte essentielle ne va pas s'ouvrir comme le révèle P. Guedj : *"On s'est dit qu'on ferait bien les choses en passant d'abord par Disney, Marvel étant devenue filiale de Disney. Nous avions premiers fronts de contacts. L'un s'est révélé fructueux (Avi Arad) l'autre non (Disney). On a profité du passage d'Arad à*

" IL Y A DES PERSONNAGES TELLEMENT HAUTS EN COULEUR, [CHEZ MARVEL] LES LUTTES DE POUVOIRS SONT TELLEMENT AIGUËS..."

PHILIPPE GUEDJ & PHILIPPE ROURE

Paris lors de la promotion d'Amazing Spider-Man (début 2012) pour lui présenter le projet. Coup de chance : il a eu envie que cette histoire soit racontée. Il nous a tout de suite dit OK, nous nous l'avons ensuite retrouvé aux USA. Le deuxieme front était Disney France, en espérant qu'ils relayent auprès de Marvel. Mais ça n'avançait pas..."

P. Roure trépigne : *"Plusieurs mois d'attente jusqu'à ce que Marvel nous fasse savoir en 2012, le 31 décembre, qu'ils n'ont pas le temps de donner suite, qu'ils ne s'opposent pas au documentaire mais qu'ils n'y participeront pas"*. Le réalisateur, qui espérait avoir accès à quelques extraits de films, doit se faire une raison. Même chez Sony ou Fox, à partir du moment où la société Marvel n'est pas dans l'équation, les portes se ferment. Mais le plus ennuyeux n'est pas là. Mine de rien, cette tolérance passive change beaucoup de choses. À partir du moment où Marvel n'est pas partie prenante, beaucoup d'intervenants potentiels se démarialisent de peur de risquer le courroux de leur employeur. Autre conséquence : les deux fans auraient espéré aller tourner des séquences dans les bureaux de Marvel, à Manhattan, mais là aussi ça devient impossible. L'atmosphère des bureaux est cependant présente à travers différents documents d'époque, dont des photos personnelles d'anciens collaborateurs. P. Guedj tempère sa déception : *"On comprend la situation de Marvel, ils sont aujourd'hui les rois du monde, ils doivent être énormément sollicités par des dizaines de gens comme nous"*. Mais l'obstacle passé, la société fondatrice est une source motivation. Obligés de sortir des sentiers battus, ils vont chercher d'autres témoins, parfois moins attendus, mais tout aussi passionnants. Les deux aventuriers gardent d'énormes souvenirs de leurs rencontres avec des gens comme Mark Waid ou Mark Millar mais les apparitions de gens méconnus du grand public (comme Shirrel Rhoades, ex-grand ponte de Marvel) s'avèrent passionnantes également. Le tout c'est une vingtaine de témoins de poids que les deux documentaristes auront interviewés, avant de passer en un sens par l'épreuve la plus terrible : celle des choix. Avec nos clients, il faut faire des coupes, diminuer ou même supprimer les interventions de certains, comme du dessinateur Adi Granov : *"La rencontre avec Adi était passionnante. Il permettait d'entrer dans les coulisses, dans les détails de la création du film Iron Man. Mais nous nous sommes rendus compte que ses propos n'entraient pas dans le fil du redressement de Marvel, que c'était une autre histoire en somme."* regrette P. Roure. Au final ce sont 12 témoins qu'on trouve dans la version finale mais, en ce qui concerne les autres et les scènes coupées au montage, les deux Philippe espèrent bien pouvoir un jour, via une version longue ou un DVD, permettre au public de les découvrir également. Allez, chiche ?

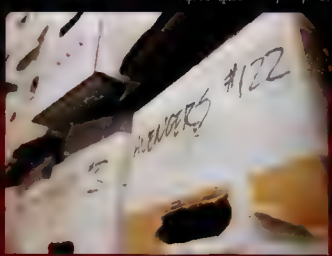


IMAGE GENERATION

Autre documentaire de Patrick Meaney lancé par Sequart ces jours-ci, ***The Image Revolution*** a également sa place ici. D'abord parce que là aussi on peut parler d'une véritable tranche de vie. Meaney raconte ces jours qui ont conduit les auteurs les plus en vue de Marvel à claquer la porte et à fonder leur propre coopérative. Les reconstitutions, à coups de BD animées, permettent d'entrer dans les coulisses (un peu d'une façon voisine de ***Marvel Renaissance*** qui nous emmène dans le secret des réunions d'avocats et de banquiers). Et il faut voir Todd McFarlane en mode revendicatif ou encore Rob Liefeld imitant la plupart des protagonistes comme s'il s'agissait d'un dessin animé. Là aussi c'est une véritable pluie d'anecdotes. Le documentaire est plus long car il prend le temps de présenter le parcours des principaux protagonistes. Il est très intéressant et là aussi, il complète la vision globale des comics. Même si vous n'êtes pas un forcené d'Image, c'est une vision interessante puisqu'elle donne, en creux, un aperçu de tout le milieu des comics en ce temps-là. Néanmoins on se heurte ici à une autre difficulté. ***The Image Revolution*** a clairement été tourné avec le soutien d'Image et de ses fondateurs mais cela donne une ambiance où tout est beau, tout est gentil. Quand on présente les créateurs d'Image comme défenseurs des droits de l'auteur, il n'y a jamais d'évocation des soucis qu'a pu connaitre McFarlane avec des gens comme Neil Gaiman ou Brian Michael Bendis. Robert Kirkman n'a jamais connu de problème avec Tony Moore. Il n'est même pas question des auteurs qui étaient contre la fondation d'Image (comme Peter David). Du coup il ressort un certain angélisme et, à un moment, on se demande même s'il va être question de l'époque où Mark Silvestri et Rob Liefeld ont claqué la porte du label. Finalement le clash est quand même évoqué 20 minutes avant la fin, tout comme le départ de Jim Lee. Mais on reste quand même largement dans du "Tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil", Rob Liefeld se vantant de payer largement ses collaborateurs devant un Dan Fraga qui ne semble pas se souvenir de leurs disputes à ce sujet. Le documentaire reste sympathique mais reste exclusivement dans un propos "Image est depuis le début le meilleur endroit du monde" sans s'intéresser à certains éléments contradictoires.

The Image Revolution ***(80 minutes) un documentaire de Patrick Meaney Disponible seulement en anglais sur http://sequart.org/store/***

SUPER BRIQUES

LES BRIQUES LEGO ONT PLUS D'UN TOUR DANS LEUR BOÎTE ! APRÈS AVOIR ÉTÉ UNE INÉPUISABLE SOURCE DE LOISIR POUR PETITS ET GRANDS DEPUIS 1949, LES VOILÀ QUI SE DIVERSIFIENT DE PLUS EN PLUS. JEUX VIDÉO, PRODUITS DÉRIVÉS ET AUJOURD'HUI FILM. ET GRÂCE UNE AMBITIEUSE STRATÉGIE DE LICENCES ILS SE SONT ACOQUINÉS AVEC LES PERSONNAGES DE COMICS LES PLUS POPULAIRES. COMIC BOX FAIT LE POINT, PREUVES À L'APPUI.

LEGO : LA GRANDE AVENTURE (Warner). Sortie le 5 mars.

Tout est parti d'une idée un peu folle. Une idée tellement dingue qu'elle aura mis 6 ans à se matérialiser. *Lego : La grande Aventure* est de ce genre de film impossible à faire sur le papier et qui pourtant, finissent par sortir.

Aux commandes du film, on trouve le tandem de réalisateurs Phil Lord and Chris Miller (*Tempête de boulettes géantes*). L'écriture s'est étalée sur presque trois ans et l'animation 3D a pris tout autant, ce qui fait que le film n'arrive que cette année. Mais le jeu en valait la chandelle.

L'histoire met en scène un Lego de base, ordinaire, Emmet, qui toute sa vie de brique n'a fait qu'obéir et construire, construire, construire. Il va être plongé dans une aventure extraordinaire après avoir été confondu avec le Spécial, le Lego censé sauver l'univers. Dans son périple, il sera aidé par le magicien Vitruvius, la jeune Lucy et... Batman !

Le chevalier noir a un rôle déterminant dans le film (où l'on verra également apparaître quelques autres héros DC). Et les réalisateurs lui prêtent un humour qu'on n'avait plus vu depuis la série Batman de 1966 ! Humour et aventure sont les atouts de cette comédie familiale qui ravira les orphelins de Toy Story.

ARTHUR PARSONS

Game Director sur la licence LEGO®

ARTHUR PARSONS TRAVAILLE CHEZ TRAVELLER'S TALES DEPUIS 15 ANS. IL A NOTAMMENT OFFICIÉ SUR LES TITRES *LEGO HARRY POTTER* 1-4 ET 5-7, *LEGO INDIANA JONES 2*, *LEGO BATMAN* ET *LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES*.

Comment s'est déroulée votre expérience sur le développement de LEGO Marvel Super Heroes ?

Chez TT (Traveller's Tales) nous avons toujours beaucoup de plaisir à développer un nouveau jeu LEGO® et travailler sur *LEGO® Marvel Super Heroes* fut une aventure géniale, autant pour moi, que pour l'équipe. Plonger au cœur de l'univers Marvel et donner vie à ses personnages a demandé beaucoup de travail, mais nous ne nous en sommes pas vraiment rendu compte, emportés par le plaisir que nous a procuré ce développement.

Quelle a été l'implication de Marvel Comics dans le développement de LEGO Marvel Super Heroes ?

Tout au long du développement, nous avons travaillé en étroite collaboration avec LEGO®, et, bien évidemment, avec Marvel. Nous avons eu l'occasion, en tant que passionnés, de travailler avec d'autres passionnés !

Quelles ont été vos principales sources d'inspiration (Âge d'Or, cinéma, comics ...) ? Surtout pour les costumes ...

Dès le début de la phase de conception du jeu, nous avions décidé que nous n'allions pas nous attacher à une section particulière de l'univers Marvel. Nous voulions faire de ce jeu la référence ultime en la matière. Nous avons donc examiné, décortiqué, les films, les comics et les dessins animés, ceux d'hier et d'aujourd'hui, de toutes les époques, en fait. Nous avons puisé dans l'ensemble de l'univers Marvel pour toucher tous les fans, nous y compris. Les clins d'œil sont très nombreux, l'ensemble du jeu est un mélange fabuleux. Le retour des différents joueurs, que ce soit celui des enfants ou celui des fans plus hardcore, a été très positif et donc très gratifiant pour nous.

Peut-on envisager un crossover entre un LEGO DC et un LEGO Marvel, à l'image de ce qui a déjà été fait en comics (JLA vs Avengers) ? D'autres titres LEGO sont-ils prévus ?

Nous n'avons pas de nouveaux titres LEGO Marvel ou LEGO DC de prévus pour le moment. TT Tours travaille actuellement sur LEGO The Hobbit (prévu pour le second trimestre 2014). Enfin, l'adaptation vidéoludique du film LEGO : La Grande Aventure (dans lequel on retrouve Batman), qui sort ces jours-ci, est développée par TT Fusion, et s'annonce particulièrement riche et fun.

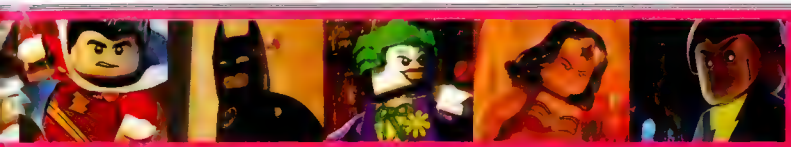
LEGO ET SU ASSOCIATI

SI LES HÉROS (ET VILAINS) DE MARVEL ET DC ONT RÉUSSI UNE BELLE PERCÉE AU CINÉMA, AVEC LES DERNIÈRES GROSSES PRODUCTIONS COMME *AVENGERS* OU *MAN OF STEEL*, LE JEU VIDÉO N'EST PAS EN RESTE. AU MILIEU DES NOMBREUX TITRES ACTUELLEMENT DISPONIBLES, LA SAGA LEGO SORT DU LOT...

LEGO, LA BRIQUE FIABLE !

Depuis 1997, date à laquelle [illegible] sur PC, le [illegible] briquant de briquettes le plus célèbre de monde a plusieurs fois [illegible] de s'imposer dans le jeu vidéo. [illegible] LEGO® Rock Band, [illegible] Le jeu vidéo sur PC, Mac, PlayStation 2, Xbox, [illegible] et Classic Toy Licensing, [illegible] trilogie, comprenant les chapitres I, II et III. Anakin, Darth Maul, [illegible] dans une relecture des films originaux pleine d'humour. Dès lors, Traveller's Tales, développeur en charge du jeu, tient la formule magique qui sera ensuite déclinée sur différentes "licences jouets" de la gamme LEGO® : la première trilogie *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Harry Potter*, *Pirates des Caraïbes*, *Le Seigneur des Anneaux*... mais aussi DC et Marvel ! Dans ces [illegible] les moments forts des films dont les différents titres s'inspirent.

Le joueur doit résoudre de petites énigmes, en utilisant à bon escient les différentes aptitudes et les pouvoirs des personnages. Enfin, univers LEGO® oblige, la plupart des éléments sont destructibles et il est fréquemment demandé au joueur de construire diverses structures. Avec une prise en main simple, pour un plaisir de jeu immédiat, les jeux LEGO® ont tout pour séduire les joueurs de tout âge, qu'ils soient gamer ou novice.



PER-HÉROS: ON PARFAITE

LA PREUVE PAR LES JEUX VIDÉO

Le tout dernier jeu LEGO® met en avant les super-héros et leurs plus terribles adversaires de l'univers Marvel ! Plus de 150

tion technique. Bref, il s'impose comme

nous intéresse, l'utilisation de l'univers Marvel dans une licence jeux vidéo, force

Tales excelle avec brio. En effet, les développeurs ont puisé dans différentes

tar d'Iron Man, certains des personnages disposent de plusieurs costumes, faisant alors référence à différentes périodes, comics et films ! Pour ce qui est du traitement des intervenants, les traits de caractères sont exacerbés, sans jamais en faire trop, avec juste ce qu'il faut pour

d'une prétention sans limite. Ce soft est aussi l'occasion de découvrir un scénario inédit dans lequel Loki et le Dr Fatalis projettent de construire une arme qui leur permettrait de dominer la Terre... Pour réussir leur projet commun, avec l'aide de nombreux alliés (dont le Bouffon Vert, Flint Marko – alias l'Homme Sable

rer les fragments de la planche du Surfer d'Argent. Celle-ci s'est en effet brisée en plusieurs morceaux suite à un accident. Le pire reste cependant à venir, puisque

Galactus, le Dévoreur de Monde et compagnie, vous connaissez ? OK, on repassera

de se retrouver dans de nombreux affrontements héros/vilains, sans se perdre dans une histoire trop compliquée. Et puis, la "simplicité" est une des caractéristiques bien particulières des jeux vidéo LEGO® à licences. Au-delà des "produits Marvel", le jeu est truffé de référence et de clins d'œil, venu directement d'autres films (*Des Serpents dans l'Avion*, *Aliens*, *Indiana Jones*...). Enfin, Stan Lee est aussi de la partie. Tout d'abord, en tant que person-

Le jeu est vraiment très pointu pour ce qui est des références comics

mais aussi, en temps que... héros jouable et surpuissant, puisqu'il possède tous les pouvoirs !

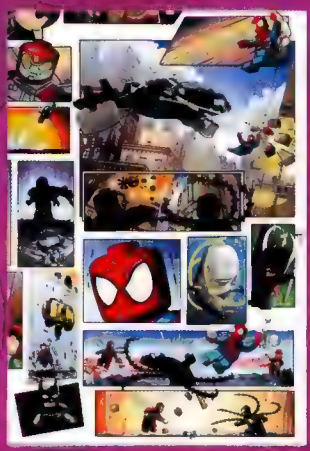
DE (LEGO) DC À (LEGO) MARVEL...

LEGO® *Batman 2: DC Super Heroes*. En effet, au-delà du principe de base déjà

SUPER BRIQUES

ET LES COMICS LEGO ?

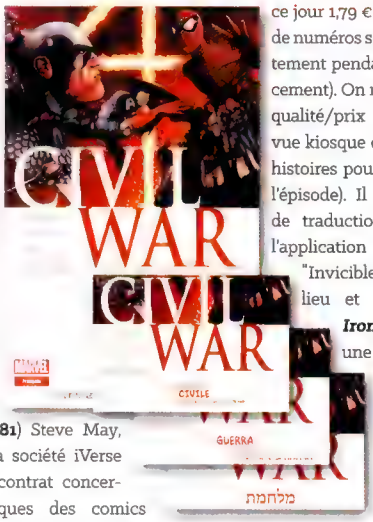
Pour les fans absolus de la franchise Lego®, ou les collectionneurs hardcore, il existe bel et bien des comics tiré des Lego Superheroes.
Les premiers ont été produits par DC pour accompagner la sortie des jeux vidéo, les suivants réalisés par le studio Doodle Pictures et publiés dans le magazine officiel Club Lego entre 2012 et 2013.



DIGITAL COMICS

MARVEL GLOBAL TIRE LES LANGUES

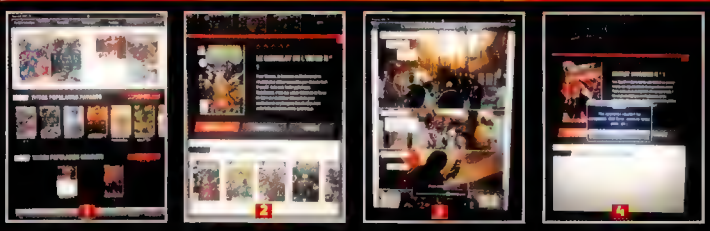
ÇA Y EST ! MARVEL COMICS A FRANCHI LE PAS ET, DEPUIS LE 6 FÉVRIER, PROPOSE VIA ITUNES UNE OFFRE DE COMICS NUMÉRIQUES TRADUITS EN UNE DOUZAINE DE LANGUES NON-ANGLAISES DONT... LE FRANÇAIS. C'EST LA CONCRÉTISATION D'UN DEAL AVEC LA SOCIÉTÉ IVERSE DONT NOUS VOUS AVIONS DÉJÀ PARLÉ DÉBUT 2013.



Ces derniers mois la donne a changé. S'il était déjà possible de lire des comics digitaux en version française, cette possibilité ne concernait guère que des séries indépendantes comme ***Kick Ass***, ***Walking Dead*** ou les titres Valiant. Les deux principaux éditeurs américains (Marvel et DC Comics) s'en sont tenus jusqu'ici à leur langue d'origine. Or, nous avions interviewé (dès **Comic Box #81**) Steve May, un des responsables de la société iVerse qui venait de signer un contrat concernant les droits numériques des comics Marvel pour les langues non-anglaises. Depuis début février, l'initiative s'est concrétisée avec l'apparition sur iTunes d'une application **Marvel Global Comics** qui propose des BD Marvel dans une douzaine de langues... dont le français. La mise en place s'est faite avec une centaine de titres (elle devrait logiquement croître au fil de l'année et intégrer aussi bien des nouveautés que de vieilles sagas, les gens d'iVerse visant autant l'équivalent du fascicule que du recueil). Concrètement un épisode (une vingtaine de pages) en VF coûte à ce jour 1,79 € (un certain nombre de numéros sont proposés gratuitement pendant la phase de lancement). On reste loin du rapport qualité/prix du papier (une revue kiosque de Panini propose 5 histoires pour 4,80 €, soit 0,96 € l'épisode). Il y a quelques bugs de traduction sur l'accueil de l'application (d'où, par exemple, "Invicible Fer Homme" en lieu et place d'***Invincible Iron Man***) mais, ouf, une fois à l'intérieur des comics, ce sont bien des traductions normales que l'on retrouve. Au-delà de Marvel, ce n'est sans doute que le début puisqu'iVerse a signé un contrat du même genre avec Archie Comics (dont les titres ne sont plus traduits depuis des lustres). On sait que de son côté DC Comics réfléchit également à la question (pas forcément par le biais d'iVerse, les licenciés locaux pourraient obtenir les droits de leur territoire) et devrait aussi très rapidement proposer du numérique "multilingue". Après les kiosques et la librairie, c'est donc un troisième front d'exploitation des comics qui se renforce.

ZEMO

L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR IVERSE



APRÈS L'ÉCRAN D'ACCUEIL, ON A LA POSSIBILITÉ DE CHOISIR ENTRE COMICS PAYANTS OU GRATUITS. L'INTERFACE NE DÉPAYSERA PAS LES UTILISATEURS, ELLE EST TRÈS CHARTÉE "APPLE". ON PEUT ACHETER OU PARTAGER AVEC QUELQU'UN. UN APERÇU UN PEU LÉGER (3 PAGES SEULEMENT) EST DISPONIBLE. LA LECTURE EST FLUIDE ET ASSEZ AGRÉABLE. QUELQUES BUGS DE JEUNESSE ! CELA ARRIVE. L'APP NOUS A PARU UN PEU LENTE. HEUREUSEMENT, ON PEUT ÉCRIRE À IVERSE !

FESTIVAL "OFF"

IMAGE COMICS FAIT SON SHOW !

NYCC ? CLASSIQUE. SAN DIEGO COMIC CON ? BANAL. IMAGE COMICS A DÉCIDÉ D'INNOVER ET DEPUIS 2013 PROPOSE SA PROPRE CONVENTION. ET L'ÉDITION 2014 N'A PAS DÉÇU.

Eric Stephenson, le patron d'Image Comics n'aime pas spécialement les grands raouts comme le Comic-Con. Alors, il a créé son propre festival : Image Expo. Un *event* à mi-chemin entre une *keynote* façon Steve Jobs et un show populaire très hype. Et ça marche. Image Comics est (re)devenue une force avec laquelle il faut compter sur le marché des comics. À l'heure où Marvel et DC cherchent à renforcer leur catalogue, les auteurs aspirent à davantage de liberté créative, une liberté que seule Image Comics peut leur offrir sur un plateau. Fidèle à sa politique originelle (depuis 1992), Image a donc ouvert les bras aux créateurs les plus cotés : Mark Millar, Grant Morrison, Ed Brubaker, Kelly Sue DeConnick, Chris Burnham, Matt Fraction, Rick Remender et beaucoup d'autres annoncent aujourd'hui des projets chez l'éditeur au "I" majuscule. Robert Kirkman a annoncé sa nouvelle création, ***Outcast***, avec l'artiste Paul Azaceta. Joe Keatinge a présenté ***Shutter***, une série innovante qui réinterprète Tintin au XXIIe siècle. Nick Spencer (***Morning Glories***) a parlé de trois nouvelles séries dont ***Paradigms*** avec Butch Guice. James Robinson lance aussi plusieurs séries dont ***Airboy***, un héros du *golden age* tombé dans le domaine public. Grant Morrison et Chris Burnham (***Batman, Inc***) débarquent avec ***Nameless***, une série horrifique. Rick Remender et Greg Tocchini proposeront ***Low***, une série de SF prometteuse. Enfin, outre Ed Brubaker et Sean Phillips qui livreront le mystérieux ***Fade Out***, la "prise" de l'année est Scott Snyder. Le talentueux scénariste a quitté Vertigo pour lancer ***Wytches***, chez Image, avec Jock. Image Comics est aujourd'hui N°3 des ventes de comics aux USA. Demain N°1 ?

CULT CORNER

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

TOYNEWZ

Halloween, ce n'est pas avant quelques mois, mais ça n'empêche pas les studios de cinéma et de télévision de dévoiler les prochaines tendances de l'automne. Voici donc les premiers visuels des costumes de Star-Lord et Rocket Raccoon, vedettes du film Marvel Studios ***Les Gardiens de la Galaxie*** (sortie le 13 août 2014). C'est pas la classe ?

Et pour ceux qui préféreraient rester tranquillement chez eux, tout en faisant peur, ils pourront opter pour cette robe de chambre aux couleurs de ***Walking Dead***. On appréciera tout particulièrement les franges aux manches et au bas de produit mortel !

BATMAN 1966

Moebius Model - Avril 2014

Les Sixties sont à la mode ! Et l'un des héros représentatifs de cette génération, c'est Batman ! Le justicier de Gotham City a connu son heure de gloire à la télévision dans un sitcom kitch. Cette maquette est pour les amateurs de patience. En effet, cette pièce est à monter et à peindre. Une vraie figurine en kit. Du coup, même si la figurine mesure plus de 30 cm, le prix n'est pas si élevé. Tube de colle, peinture et dextérité seront nécessaires pour rendre fidèle cette interprétation de Batman par Adam West. Et si vous avez peur de déraper ou simplement, si vous ne voulez pas vous compliquer la vie, Hot Toys proposera aussi au printemps 2014, le duo dynamique dans leur célèbre gamme de figurines 12 pouces. En prime, la Batmobile décapotable (à l'échelle) est prévue ! À la batcave !

DARK VADOR ET FILS

Gentle Giants > Printemps 2014

"Je suis ton père !" Si votre papa est fan de *Star Wars*, offrez-lui cette statue basée sur le livre de Jeffrey Brown. Au choix, Luke ou Leia avec Dark Vador, avec un livret exclusif en noir et blanc, une lithographie signée et bien sûr, le livre original.

BÉBÉ MARVEL

Absorba > Disponible

Pour les plus petits geeks, Absorba proposera cet été une gamme de t-shirt pour les enfants. Une variété de motifs aux couleurs Marvel allant du 6 mois au 6 ans !

5Q

REEVZ

Sculpteur de costumes

Pourquoi avez-vous choisi de vous spécialiser dans les projets en rapport avec les comics ?

Au départ, je voulais être dessinateur de comics. Mais j'aimais aussi les films d'horreur et les effets spéciaux. La combinaison de ces deux éléments, en plus d'être un grand fan de Batman, m'a conduit naturellement vers mes projets de costumes en rapport avec le monde des comics.

Lisez-vous des comics ou êtes-vous plutôt attiré par les films et séries TV ?

Je suis plus un fan de Batman que de comics. Même si j'aime l'univers de la bande-dessinée, je n'achète que les titres Batman. Je suis fan des films, tout particulièrement ceux de Burton et Nolan. En fait, j'aime toutes les interprétations sérieuses du personnage. Celles plus légères, "pour les enfants", sont sympas aussi mais j'ai plus d'affinité avec les versions plus sombres.

Quand on observe votre travail, on ne peut s'empêcher de penser que vous êtes un fan de DC. Est-ce le cas ?

Quelques personnages DC. Mais Batman avant tout. Le monde de Batman fourmille de personnages délirants qui donnent des sculptures géniales.

Quel est le processus pour créer un masque, comme celui de Batman par exemple ? Combien de temps cela prend-t-il ?

Tout commence par une sculpture. Ça me prend environ 3 à 4 jours. Une fois cette pièce finie, je crée un moule pour

MOJO À L'ANTENNE

Bowen Designs > Avril 2014

Mojo est l'une des créations étranges des années 1980! Despote télévisuel, il veut faire des X-Men des stars de TV. Bowen capture la cruauté du mutant dans cette statue en résine de 45 cm.

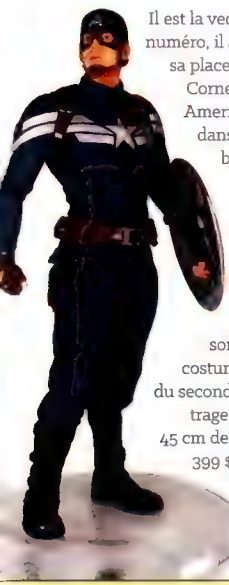
BOÎTE À STATUE

Sideshow > Disponible

Vous ne savez pas comment exposer vos plus belles pièces ? Sideshow et Legend Studios ont pensé à tout! Des boîtes en plastique de différentes tailles... dotées de lumière! Comptez environ 50 €.

TRÈS CHER CAP!

Gentle Giants > Avril 2014



Il est la vedette de ce numéro, il avait donc sa place dans Cult Corner. Captain America revient dans cette très belle statue en résine sculptée par Gentle Giants. Steve Rogers arbore son nouveau costume, inspiré du second long-métrage. Il mesure 45 cm de haut pour 399 $... Un peu cher peut-être?

C'EST À BOIRE!

Think Geek > Disponible

Une petite soif? Utilisez ces sous-verre lumineux représentant le cœur d'Iron Man! Disponible sur le site Think Geek pour 25 € environ.

QUELLE BOMBE!

DC Direct > Juillet 2014

DC surfe sur la vague rétro en déclinant ses héroïnes! Après Black Canary, Wonder Woman, Batgirl ou encore Harley Quinn, c'est au tour de la jeune Stargirl de passer en mode pin-up des années 1940, 24 cm de haut, tout en résine pour ce mélange de majorette et de pole-danseuse.

TOYNEWZ

Le Comic-Con de San Diego propose chaque année son lot de produits exclusifs. Première rumeur: Hasbro sortirait pour le salon comics un coffret regroupant les 5 X-Men originaux, remis au goût du jour par le comic book ***All New-X-Men*** Info ou intox?

La mode féminine se met aussi aux couleurs des super-héros ou plutôt des super-héroïnes. Le site Superherostuff a un grand choix de vêtements pour les femmes qui raviront leurs compagnons, qu'ils soient geeks ou pas. Ci-dessus la robe Harley Quinn, un peu voyante pour un cocktail mondain, mais parfaite pour des soirées entre amis. Pour une soirée plus coquine, vous pouvez opter pour ce corset Batgirl.

générer le moulage. Le moule est fait de silicone et de fibre de verre. Ça rend le moule léger et facile à manipuler. Quand le moule est pris, je l'enlève de la sculpture et j'obtiens une "version négative", inversée, de la sculpture. Je peux ensuite y verser le plastique pour masque. Tout ce processus me prend quelques semaines. Ensuite, il y a tous les détails à ajouter selon le sujet.

Où pouvons-nous voir vos masques et vos costumes? Sur les écrans de télé? Au cinéma?

Mon travail peut être vu dans les salons de comics du monde entier. Je collabore souvent sur les courts-métrages de Bat in the Sun Productions (*www.youtube.com/user/batinthesun*). J'ai actuellement des projets avec d'autres studios. 2014 va être une année chargée.

Vous travaillez donc souvent avec Aaron Schoenke, de Bat in the Sun Productions. Comment l'avez-vous rencontré? Est-ce amusant de bosser sur ces courts-métrages?

Je l'ai rencontré il y a quelques années par l'intermédiaire d'un ami commun. Pour l'un de leurs projets, ils avaient besoin d'un costume. Aaron a été impressionné par mon travail et aujourd'hui, nous sommes collaborateurs et amis. Nous avons les mêmes valeurs de travail. Quand nous bossons ensemble, c'est TOUJOURS un plaisir.

Plus d'infos: *www.reevzfx.com*

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

email zemo@comicboxcom @comicbox Comic Box

ARRÊTER COMIC BOX?

J'ai essayé d'arrêter *Comic Box*. Et pourtant, je vous lis depuis 1998, après avoir acheté sans faute chaque numéro sorti depuis le #1 – même si j'admets que je suis passé à côté du #0 et de quelques hors-séries. J'ai été longtemps un accro, fidèle au poste dès la date de sortie, à lire tout le magazine de la première à la dernière page. Et pourtant, une impression m'est restée sur les derniers numéros. Moins d'envie. Quand j'achète *Comic Box*, je me jette sur les news bimestrielles, puis sur le guide de lecture. Et je continue avec le décryptage du comic du mois et les dossiers sur les historiques de personnages (j'en voudrais plus !). Au final, ce dont je me passerais, c'est la trentaine de pages de BD (la plupart du temps assez anecdotiques, pourquoi ne pas faire de la réédition d'histoires plus anciennes et un peu plus canoniques – problèmes de droits, ou le côté archives ne serait pas assez attractif ?), et certaines interviews d'auteurs (de prime abord elles paraissent nécessaires, mais au final, il y a peu d'informations essentielles qui en ressortent). Les points qui me déplaisent paraissent donc assez limités. Alors pourquoi un désamour? Peut-être à cause de la densité des informations ? Car cette densité est à la fois l'atout et le défaut majeur du magazine. On apprend énormément de choses en lisant *Comic Box*, mais il y a tellement de données que la lecture devient fastidieuse, et même retenir les informations principales devient difficile. Je n'avais pas tilté sur cet aspect des choses lorsque le Choc des Titans avait été supprimé il y a quelques années déjà, lorsqu'il avait subi l'envie de *Comic Box* de transmettre l'image d'un magazine sérieux malgré le sujet traité. Mais peut-être ne faut-il pas oublier que le comic-book est censé être un média de divertissement? Pourquoi le fun pour le fun devrait-il être banni du magazine? Le geek peut être réfléchi, mais il reste un geek. *Comic Box* pâtit peut-être aussi de ma baisse d'intérêt pour les comics de super-héros. [...] Et puis quand on a passé depuis longtemps le cap des 2 000 comics, peut-être est-il temps de faire un peu de relecture… Donc j'avais décidé d'arrêter *Comic Box*. Ou en tout cas l'achat systématique de chaque numéro. La couverture du #86 de décembre n'a pas aidé à changer d'avis, n'étant pas plus branché que ça par la JLA et les sujets mis en avant. Et puis 2-3 semaines plus tard, je suis passé au bureau de presse pour voir si *Uncanny Avengers* de janvier était sorti. Ce n'était pas le cas alors j'ai feuilleté deux secondes ce *Comic Box* #86, assez rétif quand même à perdre mes habitudes d'achat. Et je suis tombé sur le titre de l'édito, délibérément accrocheur, annonçant au second degré la fin du magazine. Après l'avoir lu, j'ai décidé d'acheter le numéro. Non pas par complétisme cette fois, mais bien parce qu'un des messages m'a touché. En rappelant simplement ce principe : pas de lecteurs, pas de magazine. J'ai été moins motivé ces derniers temps, mais je veux que *Comic Box* continue d'exister. Pour son caractère unique dans le monde des comics. Pour sa nature encyclopédique, ses articles qui parviennent à rester en lien avec l'actualité malgré le rythme bimestriel, pour le travail qu'il demande aussi et pour la passion communicative de ses auteurs. Et pour participer à ma façon aussi à la lutte contre la baisse des ventes en kiosque (qui vaut notamment aussi pour les magazines de cinéma, que je suis, qui luttent eux aussi pour leur survie). J'ai donc acheté ce numéro, mais pour la première fois depuis 15 ans, je ne lirai peut-être pas tous les articles. Je ne lirai que ceux qui correspondent à mon envie du moment. Cette discipline que je m'étais imposée depuis si longtemps, celle de tout lire, peut-être est-elle finalement un peu vaine, et l'inverser en ne me plongeant que dans le type d'articles qui me branchent de prime abord me permettra d'être plus ouvert sur la nouvelle version du magazine. Donc, je n'arrêterai pas *Comic Box*, mais il est possible que je sois plus sélectif aussi sur les prochains numéros et la nouvelle formule. En fonction du prix, du contenu affiché…

The New Madrox

Cher New Madrox. Nous avons dû couper ta longue lettre (mais nous l'avons, bien sûr, lue entièrement). La disparition de la BD devrait faire ton affaire, bien qu'en la matière, les gens aient souvent été injustes et n'aient retenu que le moins bon (et les épisodes de Strange Tales, ce n'était pas du vieux dans la continuité?). Mais maintenant il va falloir passer des mots aux actes, parce que justement, certains prenaient CB dans l'état avec cette parenthèse BD au milieu, qui offrait une respiration parmi des pages d'informations denses, comme tu dis. Certains d'entre vous voulaient que la BD disparaisse? Elle n'est plus là, c'est un risque que nous prenons et un risque, dans l'état actuel de la presse, c'est dangereux. Donc si vous étiez contre la BD, assumez et devenez les émissaires du nouveau CB pour le faire savoir. Parce que si le risque n'est pas payant, si l'arrêt de la BD devait faire plus de déçus que d'heureux, la question d'arrêter Comic Box ne serait hélas plus dans les mains du lecteur. Ce serait dommage qu'on en arrive là, non? Bref, n'hésitez pas à le conseiller.

AU FIL DU NEAL

Salut la jeunesse. Dans la rubrique Guide de lecture du dernier *Comic Box* (#86) vous terminez la chronique de la *Batman Anthologie* (Urban comics) en espérant voir enfin une édition réunissant tous les Batman de Neal Adams, qui ne serait jamais parue sous cette forme en France. Or Semic a quand même eu le temps de publier en avril 2005 *Batman Anthologie 1* Neal Adams 1967-1969 qui est vraiment une pure merveille, mais Semic ayant perdu les droits de DC au profit de Panini les tomes suivants n'ont pu être édités. Panini n'en n'a rien fait non plus, ce qui est bien dommage. En espérant donc que Urban réparera cet oubli paru à l'origine aux USA de 2003 à 2005 en trois volumes.

Stephan

Cher Stephan. Tu utilises un conditionnel qui n'est pas de mise puisque, comme tu le dis toi-même, les tomes suivants n'ont jamais été publiés en VF. Donc l'intégrale VF n'existe pas à ce jour. Ceci dit, pour être honnête, il conviendrait de connaître les chiffres de vente du premier tome Semic qui a peut-être calmé les ardeurs des repreneurs puisqu'il n'y a pas eu de suite. Mais c'était avant le retour en force de Batman aux yeux du grand public. Et nous pensons/espérons, comme toi, qu'un "Neal Adams présente Batman" ou qu'une "Neal Adams Anthologie" aurait de la gueule.

PARIS COMICS EXPRESS

Breton, je pris le train direction Paris pour la Paris Comics Expo et j'ai adoré : supers exposants (ma banquière fut contente), animations etc. Top ! et j'ai hâte de venir à la prochaine, bravo à Urban pour tout, c'est vrai que le samedi, point de vue organisation, ça n'a pas été facile, mais j'ai attendu avec deux mecs et l'attente (depuis 4 heures du matin) est passée assez vite. Ce jour-là, magnifique dessin de Finch, le dimanche Urban était mieux organisé grâce à l'équipe de sécurité privée et un dessin de Bermejo, fabuleux. Merci Urban. Mais un coup de gueule : Panini Comics. Carlos Pacheco est sympa et gentil, jamais à l'heure mais bon… Il est cool, certaines personnes ("je viens du sud") ont le sang très chaud. Ils ne savaient jamais où Pacheco était etc., enfin bref l'ambiance n'était vraiment pas la même chez Urban : où Barrows, Finch et Bermejo n'avaient qu'une envie, faire des dessins pour tout le monde (et avec le sourire) ! Pour être juste, Panini Comics a sorti une très belle variante de Pacheco, bon point pour ça. Aussi, un "coup de cœur", Kevin Enhart, qui fait partie de la WIP agency qui m'a fait un beau Batman (en pièce jointe), un futur grand. Merci à lui. J'ai vu le travail de Elsa Charretier (c'est très beau, elle travaille à Wanga Comics) et je n'ai pas osé lui demandé un buste de Batman (depuis c'est fait). J'étais très heureux, il faut le dire et encore merci aux dessinateurs, aux organisateurs de la PCE, Urban Comics, les exposants, MDCU, WIP et d'autres encore (sauf Panini) etc. et l'équipe de sécu et voilà c'est dit ! Une petite question : croyez-vous un jour qu'on verra Capullo, Kubert, Jim Lee, Johns etc. à une convention en France ?

Nicolas Thielen

Cher Nicolas, le "souci" c'est qu'on ne peut pas attacher un artiste à une table du matin au soir sans lui laisser son libre arbitre. Ça ne fait jamais plaisir quand on attend depuis l'aube d'apprendre que l'artiste en question a changé ses horaires ou qu'il s'est absenté, mais c'est son choix, un "invité", n'est pas un prestataire de services. Carlos est "cool" mais il a besoin de temps de relâche pour profiter de la France quand il est là, c'est bon à savoir quand on veut lui faire dessiner ou signer quelque chose. Dommage de remercier tout le monde sauf Panini à cause de Pacheco, car vous préférez remercier des éditeurs qui n'ont fait venir personne. Demain, Pacheco et Bermejo peuvent changer d'éditeurs US et dépendre de la concurrence VF. Capullo, Kubert et Lee sont déjà venus en France, Lee et Johns ont failli venir récemment et ont annulé à la dernière minute, sans que les éditeurs VF soient fautifs.

INSTANTANÉS

On ne pourra pas accuser l'édition 2014 du festival d'Angoulême d'avoir versé dans l'anti-américanisme avec le Grand Prix remis par Bill Watterson (*Calvin & Hobbes*)

1 Les super-héros étaient à nouveau présents à Angoulême cette année, qui plus est réintégrés dans la bulle principale. Panini et Urban n'étaient plus dans un stand à part.

2 Cameron Stewart, auteur de *Sin Titulo*, sur le stand Ankama.

3 L'exposition en plein air consacrée au 80e anniversaire du *Journal de Mickey*. **4** Chez Urban, le Joker joue les physionomistes à l'entrée.

5 On aurait tendance à l'oublier mais Homer Simpson et sa famille sont un énorme succès en France, grâce à Jungle. Notons aussi le dynamisme du stand de Ça et Là, avec un stand plein d'auteurs dont Derf Backderf, le gagnant du prix de la révélation !

MAGNÉTO

MARK WAID
Même pas PEUR!

MARK WAID EST SCÉNARISTE DE COMICS DEPUIS PLUS DE 20 ANS ET IL A ÉCRIT POUR TOUS LES PERSONNAGES MAJEURS DE CETTE INDUSTRIE, DE SPIDER-MAN À FLASH, EN PASSANT PAR SUPERMAN, LES FANTASTIC FOUR ETC. ET SON *KINGDOM COME* AVEC ALEX ROSS EST CLASSÉ PARMI LES COMICS LES PLUS VENDUS AU MONDE. CES DERNIERS TEMPS, IL ŒUVRE AVEC TALENT ET ENTHOUSIASME SUR *DAREDEVIL, HULK* ET SES PROPRES SÉRIES SUR LE WEB COMME *INSUFFERABLE*. VÉTÉRAN ET NOVATEUR À LA FOIS, IL DÉFEND LES ARTISTES ET LA QUALITÉ AVANT TOUT.

Daredevil va être relancé avec un nouveau numéro #1 aux USA mais avec la même équipe créative, le dessinateur Chris Samnee et vous-même. Beaucoup de lecteurs se plaignent des numéros #1 à répétition. Quel est votre avis sur la question ? Est-ce quelque chose qui vous a été imposé ?

On a choisi ça ensemble avec Marvel. En fait il y a deux raisons. La première c'est que nous allons véritablement avoir une coupure dans le ton, l'endroit et le type d'histoires qui vont se dérouler dans la série à partir de ce moment-là. Je ne veux pas trop en dire, mais Matt va déménager en Californie et démarrer une toute nouvelle carrière en tant qu'avocat, donc ce n'est pas rien comme changement ! La seconde raison c'est que c'est comme ça que fonctionne le marché des comics ! la série se vend bien, on ne se plaint pas, mais pas aussi bien qu'avant ou que d'autres séries Marvel, donc on s'est dit qu'on avait besoin d'un coup de projecteur. Et franchement en sortant un #1 cela devrait nous aider à vendre plus ! C'est la loi du marché, je n'y peux rien !

Pourquoi faire tous ces changements d'un coup et pourquoi maintenant ?

Là encore je ne veux pas trop en dire, mais on arrive à quelque chose d'assez gros à la fin de l'arc qui précède le relaunch et ça nécessite aussi qu'il se passe quelque chose d'important à ce moment-là. Jusqu'à maintenant, le comportement de Matt Murdock a été assez cavalier avec son identité secrète. En tout cas il n'a pas été très prudent... Et il y a des conséquences à cela...

Depuis votre reprise de Daredevil, vous avez conservé le côté noir du personnage, mais en lui injectant aussi un peu de super-héroïsme des années 1970. Par contre le supporting cast est très limité. En gros c'est Matt et deux autres personnes. Pourquoi ?

Parce que je voulais vraiment rentrer dans la tête du personnage principal, Matt Murdock. Et comprendre ce personnage de l'intérieur. Or le seul moyen que je connaisse en tant que scénariste pour faire ça, c'est de passer le plus de temps possible avec ce personnage dans la série. Ce qui explique que les personnages secondaires soient un peu en retrait. En revanche, j'ai essayé de mettre mieux en lumière la relation qui lie Matt à Foggy, son associé. Je trouvais qu'elle avait un peu souffert ces dernières années et ça m'intéressait de l'approfondir. Vous remarquerez d'ailleurs que d'une manière générale, mes séries ont souvent un nombre de personnages secondaires limité. Car en tant qu'auteur, je préfère me consacrer sur les personnages principaux et la compréhension de ce qui se passe dans leurs têtes.

Matt se retrouve donc quasi aussi seul que Peter Parker ! Pensez-vous que c'est un des éléments du succès de Spider-Man, cette solitude ?

Peut-être... Je pense surtout que c'est parce que c'est vraiment un "homme normal", un personnage auquel chacun peut s'identifier. C'est même LE premier personnage Marvel qui était véritablement réaliste et qui avait des problèmes comme nous, confronté au chômage ou à la maladie. Pendant les années 1960, il était le seul, pendant ce temps, Superman s'occupait de Kandor ! Et personnellement c'est une chose dans laquelle j'ai du mal à me reconnaître ! Or je crois que c'est important que les lecteurs puissent s'identifier aux personnages.

RE ⊙ RES PÈ

- 1992 : *The Flash* (DC)
- 1996 : *Kingdom Come* (DC)
- 1998 : *JLA* (DC)
- 1998 : *Captain America* (Marvel)
- 2003 : *Superman: Birthright* (DC)
- 2004 : *Fantastic Four* (Marvel)
- 2008 : *Spider-Man* (Marvel)
- 2011 : *Daredevil* (Marvel)
- 2012 : *Avengers vs X-Men : Infinite* (Marvel)
- 2013 : *Indestructible Hulk* (Marvel)

Parmi les personnages que vous avez glissés dans la série on a la surprise de voir qu'Hank Pym (Giant-Man) et Matt Murdock ont beaucoup de choses en commun. Qu'est-ce qui vous a poussé à ce rapprochement ?

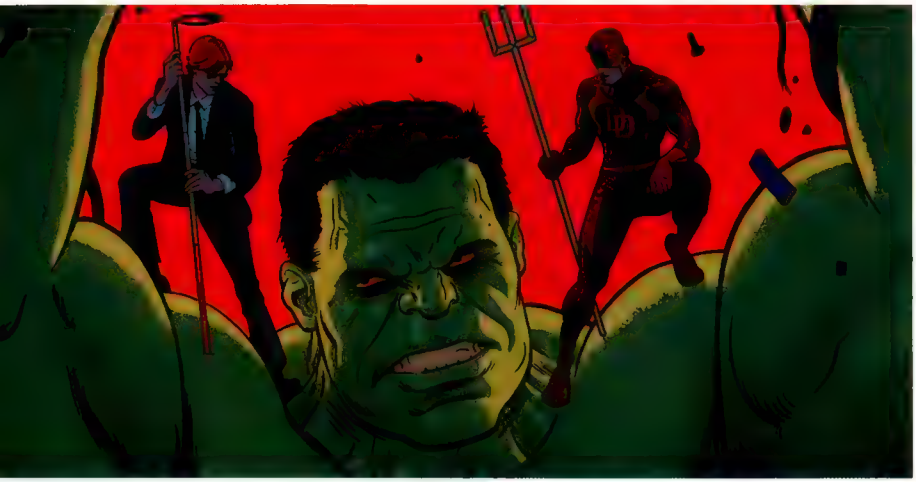
D'abord, j'ai toujours été fan de ce personnage ! Il a une place particulière dans mon cœur depuis très longtemps. Ça, c'est la première raison. La seconde, c'est que j'avais besoin d'un personnage qui soit capable de marcher dans la tête de Matt Murdock au sens propre du terme, après ce qui se passe dans l'histoire avec Dr Doom... Et c'est là que j'ai commencé à trouver qu'effectivement ils avaient des tas de points communs. De par leurs tragédies personnelles, d'abord. Mais aussi dans l'image qu'ils ont de héros un peu à part dans l'univers Marvel. Je me suis donc dit qu'ils pourraient devenir très vite de bons amis et je m'en suis servi !

À la fin d'*Age of Ultron*, vous avez aussi écrit un numéro spécial centré sur Hank Pym. Après l'avoir utilisé dans DD est-ce que vous avez une sorte d'option sur le personnage ?

Pas vraiment... Il va mieux dans Avengers A.I. Mais comme je suis assez copain avec Sam Humphries qui écrit cette série, je dois pouvoir négocier pour l'utiliser quand j'en ai besoin... (rires)

Beaucoup de lecteurs vivent dans la hantise que les comics se fassent dévorer par les films ou les séries TV qui rapportent beaucoup plus d'argent que les comics. Avec l'annonce d'une série TV Daredevil est-ce que vous avez peur d'avoir moins de marge de manœuvre ?

Non. Et sincèrement je pense que Marvel gère plutôt bien ce genre de choses. Deux ou trois fois par an, Marvel réunit ses plus gros scénaristes pendant trois jours avec son rédacteur en chef et on discute de l'avenir des séries et de l'univers Marvel. JAMAIS personne n'est venu nous dire : "il faudrait que vous alliez dans cette direction parce qu'on fait un film ou une série". Je sais que c'est déjà arrivé chez DC comics mais pas chez Marvel. Jusqu'à maintenant, chez



À HAUT, À GAUCHE : Mark Waid n'a pas manqué de reunir les deux heros Marvel qu'il écrit actuellement mais ce n'est pas pour ça qu'ils s'entendent !

EN BAS, À GAUCHE : Foggy Nelson, meilleur ami de Matt Murdock, n'est pas épargné par les événements

EN BAS, À DROITE : *Family Business*, album co-écrit qui devrait nous éclairer sur l'existence (ou pas) d'une sœur de Peter Parker !

Marvel on a compris que si les films ont du succès c'est parce qu'ils viennent de BONS COMICS. Donc la devise c'est laissez-nous faire ce que nous aimons et faisons le bien, des comics et le cinéma et la TV auront de quoi faire à l'avenir à partir de ça...

Vous écrivez aussi *Indestructible Hulk* qui se vend moins bien et qui est moins bien perçue que *Daredevil*. Quand on est scénariste de deux séries comme ça, qu'est-ce qu'on se dit ? Que c'est lié au personnage ? À la période ?

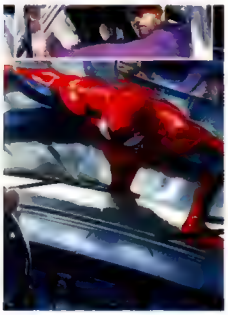
Les deux peut-être... Mais surtout, il faut savoir que nous avons eu beaucoup de chance sur *Daredevil* d'avoir une équipe créative talentueuse et stable, avec Paolo Manuel Rivera puis avec Chris Samnee. Alors que sur *Hulk*, pour des raisons que je ne maîtrise pas, nous avons quasiment eu un nouveau dessinateur à chaque épisode, c'est un vrai problème...

Du coup c'est pour ça que vous envisagez également un relaunch d'*Hulk* ?

Oui, nous allons donc relancer *Hulk* au #1 dans quelque temps et je ne peux pas encore dire qui ce sera, mais nous aurons un artiste régulier sur cette série (depuis cette interview Marvel a révélé le nom du dessinateur en question, il s'agit du très productif Mark Bagley - ndlr). Et déjà ça aidera, après on verra...

Autant sur *Daredevil* on a la sensation que vous avez voulu revenir à un DD iconique, autant le but d'*Indestructible Hulk* semble d'être de nous donner un Hulk que nous n'avons jamais vu ?

Absolument ! J'essaye désespérément de faire un Hulk jamais vu ! Marvel m'avait demandé de prendre cette série et de lui appliquer le même genre de traitement que celui que j'ai fait subir à Daredevil, mais c'est bien plus difficile avec Hulk ! Faire de la comédie avec Hulk, c'est compliqué... Faire un autre genre d'histoires que celui qui existe actuellement aussi... Bref, je me suis donc demandé ce que j'avais fait de bien sur Daredevil qui puisse se transposer dans Hulk. Et il m'a semblé qu'il fallait que je fasse à Bruce Banner la même chose qu'à Matt Murdock, c'est-à-dire qu'il fallait qu'il réalise, comme Matt, que la façon dont il traitait ses problèmes jusqu'à maintenant ne fonctionnait pas... Et que donc il devait aller dans une autre direction... Nous avons décidé d'appeler la série *Indestructible Hulk* parce que justement Bruce Banner a ENFIN réalisé après toutes ces années qu'il ne peut PAS se débarrasser de Hulk.Hulk est indestructible au sens propre. Il va donc falloir cesser de le traiter comme une malédiction et faire avec ! Disons qu'il peut considérer Hulk comme une maladie, un cancer etc.



EN HAUT : Une page intérieure de *Family Business*

CI-DESSUS : Henry Pym (Giant-Man), un héros que Mark Waid a rapproché de Daredevil.

CI-DESSOUS : The Fox, chasseur urbain publié par Archie Comics.

mais il va bien falloir vivre avec, parce que d'une certaine manière c'est toujours Bruce Banner qui paye les factures de ce que fait Hulk...

Dans le futur graphic novel Spider-Man : Family Business, coécrit par James Robinson, vous jouez avec l'idée que Peter Parker a peut-être une sœur. Comment est venue l'idée du projet ?

J'ai accepté il y a un peu plus d'un an il me semble, Steve Wacker me l'a proposé à une convention, j'ai dit oui et j'ai commencé à cogiter. La façon dont fonctionne mon cerveau est simple : je démarre avec des scènes, ou parfois juste des images qui me surprennent et après je construis une histoire autour de ça. Là, j'ai eu cette image en tête d'une fille qui vient voir Peter Parker alors qu'elle a désespérément besoin de son aide, et lui n'est pas sûr de ce qu'il doit faire jusqu'à ce qu'elle dise "Je suis ta sœur". D'ailleurs la scène n'apparaît pas comme ça dans le comic-book, mais ça a été mon point de départ. J'ai toujours adoré le fait que Peter ait une vraie tradition familiale. Qu'il est supposé avoir eu des parents espions. J'adore le fait qu'il ait été élevé par sa tante et son oncle. Qu'il ne sache pas vraiment s'il y a vraiment d'autres branches de la famille Parker, je me passionne pour ça. Si bien que quand j'ai eu cette idée, je me suis rapidement mis à écrire et j'étais super motivé. À ce moment-là, James Robinson que je connais depuis 25 ans, et à qui au passage j'ai donné son premier boulot dans les comics, m'appelle pour me dire qu'il quitte DC comics et me demande si je n'ai pas un projet dans mes tiroirs.

"Je voulais vraiment rentrer dans la tête du personnage principal, Matt Murdock."

Le timing était parfait, ça nous donnait une belle occasion de travailler ensemble, on l'a fait !

Vous collaborez aussi à l'écriture de *The Fox*, chez Archie comics, avec Dean Haspiel. Comment vous êtes vous retrouvé sur ce projet et pourquoi accepter d'être co-scénariste sur ce projet ?

Dans la première partie de ma carrière, ma priorité était d'écrire pour les personnages de comics que je préférais quand j'étais enfant et que je lisais leurs aventures. C'est ce qui a guidé mes choix pendant des années. Maintenant, je les ai tous écrits ou presque donc, ce qui m'intéresse c'est de savoir avec qui je peux travailler ! Dean Haspiel et moi sommes amis également depuis longtemps et on voulait faire un truc ensemble depuis des lustres. Il m'a appelé pour me parler de ce projet, me dire qu'Archie le faisait avec lui mais qu'ils pensaient qu'il manquait une petite épice dans la recette. Il m'a donc demandé si j'accepterais d'être cette épice en écrivant les scripts à partir de ses scénarios et j'ai tout de suite accepté parce que j'aime sa façon de raconter des histoires et que je pensais qu'on était complémentaires. Et ça a bien marché pour ça. Dean m'envoyait le scénario et les pages et j'écrivais les dialogues. Ou alors on discutait ensemble des changements ou des actions à faire, c'était vraiment un travail d'équipe et c'était super sympa !

Heureusement, car sauf erreur de ma part vous gagnez moins d'argent et ça ne vous fait pas gagner de temps d'écrire avec quelqu'un d'autre...

Absolument ! (rires) Je le sais bien et je l'ai toujours dit ! Pour gagner du temps, il faudrait faire chacun une moitié du travail de son côté, et ne pas trop en discuter, mais je ne

tionner le numérique il faut mettre infiniment plus de temps dans le marketing et la communication pour faire connaître les titres que ce que je peux personnellement faire aujourd'hui. Donc jusqu'ici je garde un pied dans chaque univers.

Est-ce qu'il n'y a pas un petit côté gadget à certaines

BD numériques ou turbomédia ? On a parfois l'impression que l'animation prend le dessus sur le scénario. Pensez-vous que l'avenir soit dans le fait de faire défiler 6 écrans pour voir Nova voyager entre deux planètes ou dans le média numérique lui-même ?

Dans le média lui-même. Mais les comics qui auront le plus de succès seront aussi ceux qui utilisent cette technologie pour raconter les histoires le mieux possible, pour faire des choses qu'on ne peut pas faire en imprimerie. Il ne faut pas que ça fasse gadget, il faut toujours servir l'histoire en priorité. Par exemple, je ne pense pas que ce soit bien de mettre des effets sonores, des voix etc. Ou quoi que ce soit d'autre qui change le fait que c'est le lecteur qui a le contrôle sur sa lecture. Parce que ce qui rend les comics uniques, c'est aussi que vous puissiez choisir si vous lisez vite ou lentement, en regardant les dessins d'abord ou les dialogues d'abord etc. L'animation c'est bien, mais ce n'est pas mon métier. Donc il faut faire attention à ça. C'est le lecteur qui choisit, pas l'écran qui dicte.

connais personne qui fasse ça ! Au contraire, le plaisir c'est de débattre ensemble autour de l'histoire et des tournants qu'elle doit prendre. Donc une demi-page prend le même temps qu'une page et demie, c'est comme ça !

Vous êtes depuis des années un défenseur de la BD numérique, en diffusant par exemple sur votre portail *Insufferable*, qui est dessiné par Peter Krause. Mais en même temps vous restez très productif, très présent, dans la BD traditionnelle. Est-ce qu'il est encore trop tôt pour vivre du numérique ?

Non, je pense que c'est maintenant le bon moment. Le modèle est là. Mais on n'a pas encore vraiment compris comment il fonctionne en termes de distribution, de marketing et comment faire pour générer assez de ventes par ce biais. C'est quelque chose qui m'intéresse beaucoup et je pense que l'avenir est là, définitivement, mais je crois que pour faire fonc-

"Rien ne vous empêche de faire des comics et de les proposer sur Internet ! Il n'y a plus de barrière entre vous et les fans."

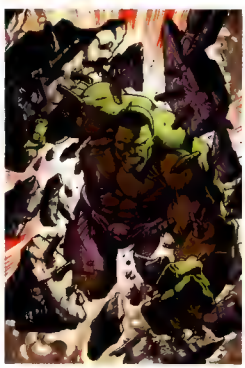
Votre lettre aux jeunes talents publiée sur le net (*Open letter to Young freelancers*, octobre 2013, *thrillbent.com*) n'est pas passée inaperçue ! Pourquoi avoir choisi de la publier ?

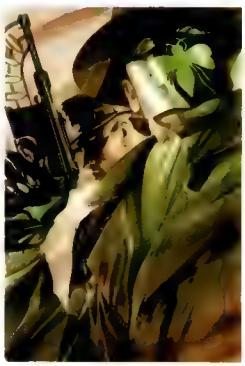
J'ai travaillé dans de nombreuses boîtes et je

CI-DESSOUS : dans sa nouvelle série, Daredevil (héros crépusculaire s'il en est) prend la route de la Côte Ouest et du soleil.

Hulk va profiter d'une nouvelle orientation, toujours avec Mark Waid à l'écrit, rejoint par Mark Bagley pour les dessins.

EN BAS : Green Hornet, un héros que Waid a relancé une nouvelle fois chez Dynamite.





EN HAUT : le comic-book numérique de Nova en preambule d'*Avengers vs X-Men*. Beaucoup de cases pour traverser l'espace.

CI-DESSUS : *Insufferable*, dessiné par Peter Krause

AU CENTRE : Coyote, un ennemi de Daredevil spécialisé dans la prise de tête

CI-DESSOUS : Les aventures du Rocketeer selon Mark Waid

connais beaucoup de gens dans cette industrie. Donc je reçois nombre de mails et de textos sur des histoires pas très glorieuses qui se passent dans cette branche, notamment sur la façon dont sont traités les jeunes artistes. J'aimerais faire plus, mais c'est compliqué, donc j'avais juste envie de dire à tous ces jeunes, de se battre pour eux-mêmes, de ne pas tout accepter, de ne pas se faire exploiter. Vous pouvez faire des erreurs, qui n'en fait pas, mais votre priorité doit être de construire au fil des années un parcours professionnel dont vous serez fier. C'est compliqué, je le sais, car la ligne est mince entre le moment où il faut se défendre ou pas. Personnellement, à l'époque, je préférais me sauver que de devoir me mettre dans la situation où je devais râler, protéger mes intérêts etc. mais j'avais une chance par rapport à certains d'entre eux, c'est que je n'avais pas d'enfants, de femmes ou de gens qui dépendaient de moi pour vivre. C'est plus facile de prendre ce genre de décisions quand vous êtes seul, c'est sûr. Mais vous devez être fier des choses sur lesquelles vous mettez votre nom parce que c'est tout ce que vous avez, votre CV, votre notoriété, c'est cela qui compte. Bien sûr j'ai plein de comics dont aujourd'hui je ne suis pas très fier, j'en ai écrit environ 2000 et ils ne peuvent pas tous être bons (rires) on est plus ou moins inspiré selon les projets, mais au moins il faut être convaincu qu'à l'instant T on a fait le maximum. Si vous acceptez un projet juste pour l'argent mais que vous n'y croyez pas, ça se verra et on vous connaîtra aussi pour ces mauvais comics, et dans 5 ans ou 10 ans, vous n'aurez pas la possibilité de dire ce n'était pas de votre faute, l'éditeur vous a forcé à écrire ça ou l'encreur a fait ceci sans vous demander etc.

Pensez-vous qu'il est plus difficile pour un jeune scénariste de percer aujourd'hui sachant que les grands scénaristes comme vous trustent la plupart des séries ?

Non, je pense même que c'est plus facile qu'avant de percer ! Mais il faut comprendre qu'il y a deux marchés en un, en fait. D'un côté il y a Marvel, DC et Image, et là c'est vrai c'est compliqué de percer. Mais il existe plein d'autres éditeurs plus petits et avec l'avènement des comics digitaux dont on parlait précédemment, rien ne vous empêche de faire des comics et de les proposer sur internet ! Il n'y a plus de barrière entre vous et les fans. Je garantis que si ce que vous faites est BON, les gens vont le voir. Le public, les éditeurs, les artistes, et d'autres projets arriveront.

Vous faites également *The Rocketeer* chez IDW, vous aimez ce genre de personnages vintage ?

Oui, j'aime bien Rocketeer et j'ai accepté aussi par amitié pour l'éditeur, Scott Dunbier que je connais depuis longtemps. C'est pour le même genre de raisons que j'ai accepté aussi de faire *Green Hornet* chez Dynamite avec Nick Barucci. Je vous l'ai dit aujourd'hui, ce ne sont pas tant les personnages qui me motivent mais plutôt les personnes.

En termes de numérique vous collaborez régulièrement avec des frenchies tels que Balak, Mast et Geoffo. Quelle est votre relation de travail avec eux ?

Je suis fan ! Ils sont énormes ! J'ai découvert le travail de Balak il y a 4 ou 5 ans et c'est lui qui m'a montré au départ combien le numérique pouvait être riche etc. Puis Balak m'a présenté Mast et Geoffo. Je les aime, ils sont ultra talentueux. Et je ne les remercierai jamais assez car c'est grâce à eux que j'ai envisagé cette nouvelle carrière. On parle le même langage. Pas au sens propre car je ne parle pas français (rires) mais au sens figuré, artistique, on est sur la même longueur d'ondes....

Propos recueillis par Lise Benkemoun

AGE OF ULTRON
INFINITY
DE
BAS
EN
HAUT ?

C'EST PEU DIRE QU'ON EST TOMBÉ DE HAUT AVEC *AGE OF ULTRON*, ENTRETENU DANS LES PREMIERS ÉPISODES PAR : LES DESSINS D'UN BRYAN HITCH QUI FAISAIT SON POSSIBLE POUR CACHER LA DÉRIVE D'UN SCÉNARIO QUI VOULAIT JOUER LA DIFFÉRENCE MAIS S'ÉGARAIT EN ROUTE. EN DÉFINITIVE, QUE RESTERA-T-IL D'*AGE OF ULTRON* ET À QUOI S'ATTENDRE DANS LA PERSPECTIVE DU CROSSOVER SUIVANT : *INFINITY* ?

CRIME D'AMBITION

Age of Ultron s'est terminé. Il faut bien dire que ce fut, avec ***Fear Itself***, l'un des pires crossovers que Marvel nous ait donné ces dernières années. Et pourtant ces deux événements étaient sans doute les plus ambitieux du point de vue de la formule. Là où Fraction voulait une sorte d'anti-***Civil War*** où personne n'aurait besoin de mourir (mais c'était sans compter les interférences éditoriales), Brian Michael Bendis voulait visiblement se lancer dans un récit façon ***Cloverfield***, où tout se passerait hors champ (d'ailleurs on voit très peu le vrai Ultron). Malheureusement c'est tout le reste qui a cafouillé, avec au final Wolverine et l'Invisible qui mettent quatre ou cinq numéros avant d'agir, puis qui se font balader dans le temps comme des spectateurs, leurs rares actions provoquant plus de catastrophes sans qu'on ressente beaucoup d'empathie. En fait ce n'est bien sûr pas la faute des personnages. La vraie star d'***Age of Ultron*** se cache "en creux" dans le récit. Et ce n'est pas Ultron.

DOCTEUR PYM, JE PRÉSUME ?

Un seul être vous manque et tout est dépeuplé : une bonne partie de l'histoire de Brian Bendis tourne autour de l'absence d'Henry Pym (Ant-Man, Giant-Man, Goliath, Yellowjacket ou Wasp selon l'époque où on parle de lui). En le retirant de l'équation, Bendis montre que l'univers Marvel serait parti à la dérive. D'ailleurs au passage, le scénariste a le mérite d'expliquer comment un biochimiste a pu se mettre à la robotique (en s'inspirant de Dragon Man). Bendis le rend à nouveau important, en fait une figure stratégique dans l'évolution de Marvel mais en plus,le met dans une position où, connaissant désormais son avenir, il doit se sacrifier, mutiler sa mémoire et sa personnalité, se priver de chance d'améliorer les circonstances, pour s'assurer que les choses se dérouleront comme prévu. Et ça, en théorie, c'est une gigantesque porte ouverte.

UN HOMME NOUVEAU

On découvre donc à la fin du crossover que le Pym du passé s'est programmé pour s'assurer que le temps ne changerait pas, s'arrangeant pour que sa version présente reçoive à temps toutes les informations dont elle a besoin pour vaincre Ultron. Dans le scénario de Brian Bendis c'est un *Deus Ex Machina* un peu facile (au final on a l'impression qu'il suffit à Pym de claquer des doigts pour vaincre Ultron) mais l'intéressant c'est le potentiel du personnage. Si finalement, depuis les années 1960, nous n'avons vu qu'un Pym qui s'était bridé de manière à sauver le monde en temps et en heure alors certaines de ses erreurs passées pourraient être vues sous un jour nouveau. Nous n'aurions pas vu le vrai Pym depuis des décennies et cette version "libérée" pourrait alors véritablement nous épater, traiter d'égal à égal avec les Illuminati des ***New Avengers*** et nous montrer de quoi il est capable.

OF ALL THE THINGS WE'VE MESSED UP IN OUR LIVES, THIS IS THE BIG ONE
WE HAVE TO MAKE IT RIGHT WE HAVE TO
WE ONLY HAVE ONE CHANCE
SO HERE'S WHAT'S GOING TO HAPPEN

HÉROS INTERDIT

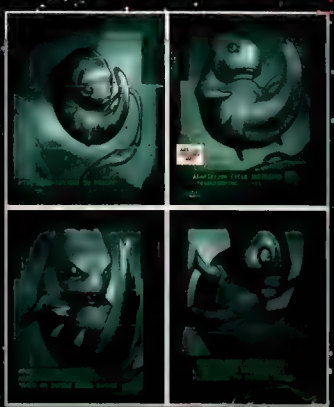
Malheureusement pour le personnage il a franchi la ligne dans les années 1980, quand il a giflé son épouse (la Guêpe), devenant alors le symbole de la violence conjugale. Autant Iron Man a pu revenir de ses problèmes d'alcoolisme parce qu'en fin de compte ils ne concernaient guère que lui, autant Pym est difficilement exploitable par Marvel aussi bien dans les comics qu'au cinéma. C'est pourquoi d'ailleurs dans le film ***Ant-Man*** à venir il aura un rôle secondaire (interprété par Michael Douglas). Marvel Studios préférant passer directement à son successeur Scott Lang, histoire d'éviter que la presse généraliste ressorte le "casier" d'un super-héros qui, à une certaine époque, tapait sur sa femme. Dans les comics, c'est sans doute une des raisons pour lesquelles on n'a guère revu Pym en solo. Après ***Age of Ultron***, Marvel a préféré l'utiliser dans la série ***Avengers A.I.*** (équipe constituée seulement d'androïdes et de robots) mais celle-ci n'a pas réellement trouvé son public. Du coup on perd le bénéfice de sa rédemption possible dans ***Age of Ultron***.

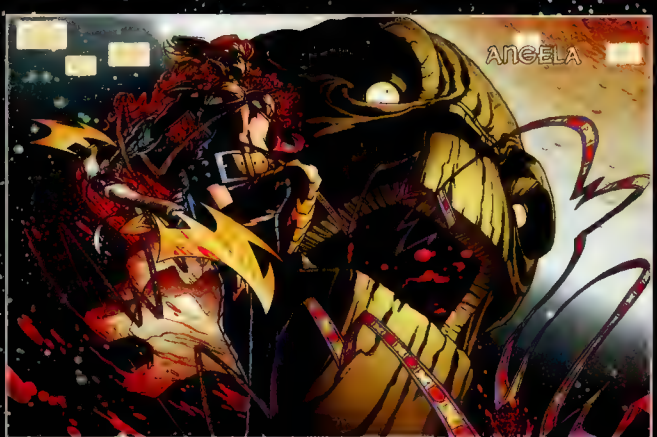
ULTRON OU FUTUR ANTÉRIEUR ?

Ne vous y trompez pas : ***Age of Ultron*** tombe à pic par rapport à l'actualité ciné… et pas seulement par rapport à Ant-Man ou parce que son titre va inspirer celui du prochain film consacré aux Avengers. Non, c'est au contraire du côté de ***X-Men Days of Future Past*** qu'il faut se tourner. Dans le comic-book originel c'est une Kitty Pryde adulte qui vient du futur pour rencontrer les X-Men. Mais au cinéma on a préféré, pour des raisons commerciales, que ce soit Wolverine qui fasse ce voyage dans le temps. Marvel écoulera sans doute beaucoup de recueils de la saga ***Days of Future Past*** telle qu'elle est parue à l'origine dans les comics. Jusqu'ici, Marvel n'avait pas de saga à proposer où Wolverine ferait le choix de remonter le temps pour le corriger. De façon annexe, on peut également penser que la publication de ***Battle of the Atom***, avec trois générations de X-Men qui s'affrontent, n'est pas tout à fait un hasard. À l'aube de la sortie du prochain film de Bryan Singer, Marvel se retrouve donc avec trois sagas susceptibles d'intéresser le public à la sortie des salles obscures.

PAPAOUTAI ?

Finalement, un des éléments les plus intéressants liés à ***Age of Ultron*** se déroule en dehors de la série principale et dans les pages de ***Wolverine & The X-Men***, quand Logan et la Femme Invisible se baladent dans le passé et que Wolverine se retrouve dans une base du S.H.I.E.L.D à combattre quelque chose qui ressemble à une larve de Brood. Après le combat, Logan se rend compte qu'une larve s'est adaptée et a pris certaines de ses caractéristiques. Ce qui peut potentiellement vouloir dire deux choses : soit Wolverine est en quelque sorte le "père" des Broods modernes tels qu'on les connaît (qui auraient été moins féroces avant son intervention), soit il est plus précisément le responsable d'un brood très associé aux mutants – le petit Broo, qui ne se comporte pas comme les autres membres de sa race. Est-ce que Logan est vraiment le père génétique de Broo ? L'avenir nous le dira.





ANGES DÉCHUS

Parmi les retombées d'***Age of Ultron***, l'introduction d'Angela (la création de Neil Gaiman) dans l'univers Marvel a joué de malchance. D'abord parce que Marvel a tellement eu peur des fuites que l'éditeur a préféré révéler l'affaire des mois avant la conclusion, coupant ainsi l'effet de surprise. Ensuite il faut bien dire que l'existence d'Angela, vite confinée dans les pages des Gardiens de la Galaxie n'a pas changé l'univers en profondeur. Et son apparition tombe comme un cheveu sur la soupe. Alors que si, par exemple, Wolverine et la Femme Invisible l'avaient croisée quelques épisodes auparavant (par exemple quand ils traversent un univers orienté plus vers la magie que vers la science), la chose aurait été plus graduelle et naturelle. De nos jours Angela cherche toujours celui qui est responsable de sa présence en ce monde. Mais est-ce le Wolverine défunt, Henry Pym, Ultron ou quelqu'un d'autre ?

GROSSE FRINGALE

L'autre effet immédiat est d'expédier Galactus, le dévoreur de mondes, dans l'univers *Ultimate* dans une logique un peu laborieuse et sans grandeur qui vise à lancer un autre crossover, ***Cataclysm***. Les héros de cet autre univers s'efforcent de contrer la menace mais sans réelle empathie. Comme l'injection d'Angela, l'arrivée de Galactus a un côté aléatoire, peu lié aux événements d'***Age of Ultron*** qui fait que tout ceci donne l'impression d'avoir été ajouté à la fin, sur le ton de "*qu'est-ce qu'on pourrait rajouter pour que ce crossover ait des retombées durables ?*". Ceci dit, dans un récit où tout le monde doit oublier ce qui s'est passé, on comprendra la problématique. Au final ce qui manque à Bendis, c'est un témoin, un nouveau personnage comparable à Pariah dans ***Crisis*** qui assisterait à l'aventure du début à la fin et resterait par la suite, comme une trace tangible de ce qui s'est passé. Alors qu'Angela et Galactus auraient sans doute aussi bien pu changer de mondes à la faveur d'une série comme ***Spider-Man*** ou quelque chose de ce genre. Il n'y a pas de d'attache avec ***Age of Ultron*** et finalement Galactus n'est pas le seul à rester sur sa faim.

GESTION DE CRISES

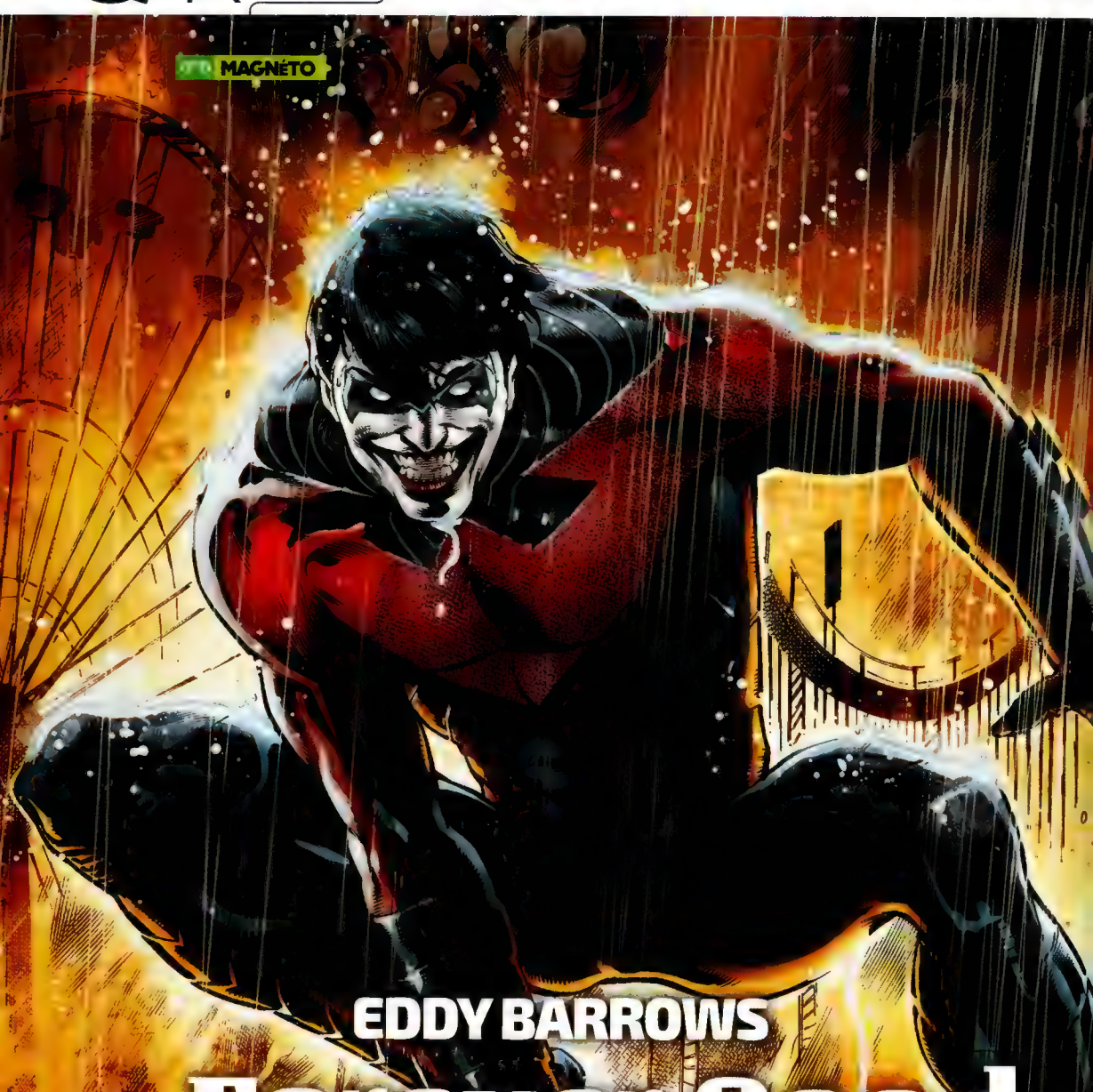
En fait Marvel aurait été bien plus inspiré de planter dans ***Age of Ultron*** la petite graine qui l'aurait rapprochée d'***Infinity*** ou, plus largement, des récits de Jonathan Hickman dans ***Avengers*** et ***New Avengers***. Car si on nous dit que deux voyageurs temporels peuvent mettre en danger l'univers, que penser des scènes bien plus puissantes d'Hickman où des terres parallèles s'entrechoquent ? Si l'une des retombées de ***AOU*** avait été de pousser les créateurs de l'univers à attaquer la Terre, si la saga avait mené de manière fluide vers Infinity, la chose aurait sans doute été plus agréable à lire. Mais il faut bien dire que la gestion avec l'avant n'était pas plus fluide (comme exposé dans ***Comic Box #84***). À partir du moment où même les sagas écrites par Bendis (Moon Knight, les Avengers étant prévenus par un Tony Stark du futur) sont ignorées par lui-même, sans doute ne fallait-il pas attendre un raccordement organique avec le travail d'autres auteurs. Ou bien peut-être que c'est Hickman qui aurait pu prendre plus avantage de l'existence d'une Angela dans son histoire...

LEÇONS APPRISES ?

Dans les coulisses de la profession, loin des communiqués de presse, vous ne trouverez pas beaucoup de gens de Marvel pressés de prendre la défense d'***Age of Ultron*** (si ce n'est que, bien sûr, le nom servira bientôt au cinéma. Mais par la force des choses l'histoire sera très différente ici, c'est bien le récit qui pose problème). Il semble néanmoins que chez Marvel, on ait compris la leçon. ***Infinity***, le crossover suivant, est à son tour une saga où la structure est plus importante que l'individu (mais c'est d'une certaine manière une marque de fabrique du scénariste Jonathan Hickman) mais, avec une structure plus dense, plus soutenue, qui a assuré à ce nouveau crossover une réaction du public autrement plus positive et de meilleures ventes. ***Infinity*** est un événement éditorial ambitieux dans le sens où il s'éloigne de la formule habituelle de Marvel (morts de héros à gogo...), change la recette. Il réussit donc (non sans quelques petits défauts vers la fin) là où ***Age of Ultron*** et ***Fear Itself*** avaient échoué.

L'ART DE LA GUERRE

En clair ***Infinity*** fait comme si ***Age of Ultron*** n'avait pas existé. Jonathan Hickman ne s'intéresse pas un instant à Pym ou Angela, dégageant une trame qui repose beaucoup plus sur de la stratégie militaire. Les Avengers, lancés contre une menace qui les dépassent, sont obligés d'aller sauver de potentiels alliés, tout en laissant leur propre planète sans défense. Par moments Thor ou Captain America prennent du coup des intonations du Léonidas de ***300***. Ce qui joue aussi pour ***Infinity*** c'est que les autres scénaristes ont beaucoup plus joué le jeu. De ***Nova*** à la nouvelle série ***Mighty Avengers***, beaucoup de gens mouillent le maillot pour participer à l'événement, greffant de nouveaux personnages ou profitant des circonstances. Soyez néanmoins prévenus que si Thanos est mis en évidence, son rôle est en un sens secondaire dans la série principale et que le terme "d'Infinité" est utilisé ici sans un sens complètement différent que celui que Jim Starlin employait naguère quand il écrivait, déjà, des crossovers utilisant Thanos. Le fan de Thanos pourrait même être un peu frustré par la finalité des choses mais ***Infinity*** se lit comme quelque chose en mouvement, dont les racines viennent des Avengers d'Hickman et y retournent également, en termes de retombées. Sans doute, pour le coup, le meilleur crossover de Marvel depuis longtemps...



EDDY BARROWS
Forever Good

EDDY BARROWS EST UN AUTEUR BRÉSILIEN QUI A DÉCOUVERT LES COMICS DÈS SON PLUS JEUNE ÂGE, NOTAMMENT AVEC MAURICIO DE SOUSA SON COMPATRIOTE ET AVEC SUPERMAN, SON PERSONNAGE PRÉFÉRÉ. APRÈS UNE ÉCOLE D'ANIMATION, IL SE LANCE DANS LES COMICS, MAIS NE SE SENTANT PAS PRÊT, IL RETOURNE BÛCHER SA TECHNIQUE AVANT DE RÉAPPARAÎTRE, PRINCIPALEMENT CHEZ DC EN TANT QU'ENCREUR ET COLORISTE PUIS DESSINATEUR. DEPUIS LA SÉRIE 52, IL ENCHAÎNE LES SÉRIES AVEC AUTANT DE MODESTIE QUE DE SUCCÈS.

Depuis des années vous travaillez chez DC... tout en étant un dessinateur basé au Brésil. Quel sentiment d'appartenance avez-vous avec cet employeur à la fois si régulier et si éloigné de vous, géographiquement ?
Ce n'est pas si compliqué en fait... Mais je tâche quand même d'aller à New York dans les bureaux au moins une fois par an. Je reste pendant un mois environ, ça me permet de voir les gens en face.

Vous avez fait plusieurs pauses dans votre carrière, quel métier exerciez-vous pendant ce temps ?
Designer et aussi illustrateur pour le journal de la ville. En fait, cette expérience m'a été très utile par la suite, j'ai appris à être rapide et j'ai aussi compris que dans ce milieu tout est toujours à faire pour hier ! (rires) Les deadlines, c'est vraiment une des choses les moins agréables de ce métier, cela ne vous autorise ni vacances, ni jours fériés, mais bon, c'est comme ça ! Désormais j'essaye de ne pas trop travailler le week-end mais c'est mathématique : une page par jour, cela donne un épisode tous les 27-28 jours au maximum avec les corrections et les couvertures c'est difficile de faire moins.

Parmi vos premières parutions on trouve des comics créés pour une fédération de catch, quels souvenirs en gardez-vous ?
Pas vraiment des bons... (rires) J'étais jeune, je n'étais pas bien préparé, j'aurai bien aimé faire mieux... C'est d'ailleurs pour cela que j'ai arrêté au bout de deux ou trois numéros, avant de revenir dessiner G.I Joe, quand je pensais avoir progressé.

Après *G.I. Joe* chez IDW, vous avez fait un peu d'Avatar Comics ou du *Birds of Prey*, mais ce qui vous a vraiment fait connaître du grand public c'est quand vous avez contribué aux dessins de *52*, qui était le gros projet de DC à l'époque.
Oui et non... Ça a marqué une étape pour moi, c'est certain, mais c'était juste le début, personnellement je crois que je n'ai vraiment commencé à être à l'aise que sur *Blackest Night* et ensuite encore plus sur *Superman*.

Justement, étiez-vous un grand fan de Superman depuis l'enfance ?
Oui depuis tout petit ! J'ai découvert les films et particulièrement quand j'ai vu *Superman IV* je suis vraiment tombé amoureux du personnage. C'était vraiment mon préféré. Ensuite j'ai découvert Batman, les Watchmen. C'était rigolo d'ailleurs, parce qu'en fait au Brésil on avait beaucoup plus de comics Marvel que DC, mais moi je préférais les DC.

Vous avez donc dessiné l'univers de Superman mais souvent dans des conditions particulières. Quand vous avez repris *Action Comics*, Superman n'était plus la star du titre (remplacé par les Kryptonien Nightwing et Flamebird). Et quand vous avez mis en image le Superman de J. Michael Straczynski c'était l'arc *Grounded*, plutôt décrié, et la fin de l'ère précédant le relaunch. Vous avez la sensation d'avoir pu donner tout ce que vous vouliez sur Superman ?
C'est vrai que c'était un grand défi pour moi ! À ce stade de l'histoire, Superman doute de lui-même et de son importance dans le monde, le story-arc de *Grounded* est assez dur, c'est vrai. En plus il n'y a pas beaucoup d'action dans ces épisodes, et ça, c'est très dur pour un dessinateur ! Mais moi j'ai beaucoup aimé ce challenge, je devais me débrouiller à faire ressentir au lecteur la solitude du personnage. On doit voir le monde à travers ses yeux, ses doutes, bref, constamment se mettre à sa place. Il y a une scène très symbolique où Superman se souvient d'un moment où il avait découvert une femme qui voulait se suicider, il lui avait dit "*Allez, il y a des gens qui ont des problèmes plus graves que les vôtres*" et finalement elle lui tombe dans les bras pour le remercier comme s'il était son père ! Eh bien cette scène par exemple a marqué et ému de nombreux lecteurs il me semble, en tout cas parce qu'on m'en parle souvent ! J'ai même une amie qui ne lit pas *Superman* d'habitude qui m'a appelé pour me dire qu'elle avait pleuré ! (rires) Donc oui, il me semble que j'ai rempli mon contrat sur cette série. D'ailleurs d'une manière générale, quand je ne crois pas à mes pages, je m'en vais... Cela m'est arrivé plusieurs fois de ne pas aimer une série, au bout de deux ou trois épisodes, je demande à partir... Je suis très sincère et si je n'y crois pas, les lecteurs n'y croiront pas non plus...

RE ⊙ RES PÈ

- 2006 : *52* (DC)
- 2009 : *Action Comics* (DC)
- 2010 : *Blackest Night Superman* (DC)
- 2011 : *Nightwing* (DC)
- 2013 : *Teen Titans* (DC)

Vous avez travaillé avec des scénaristes très emblématiques, aux styles très différents. Greg Rucka, James Robinson, J. Michael Straczynski, Kyle Higgins, Gail Simone. Quel est l'auteur avec lequel vous vous sentez le plus d'affinités ?
Je suis devenu très ami avec Higgins et Robinson, je n'ai pas eu beaucoup de contacts directs avec Straczynski, juste quelques mails, et j'ai beaucoup aimé le regard féminin de Gail, c'était différent des autres, elle creuse les émotions des personnages et les détails. D'une manière générale, je dois dire que j'ai toujours eu beaucoup de chance avec mes scénaristes. Ils sont tous très différents et très doués, chacun d'entre eux m'a apporté quelque chose. Higgins décrit précisément l'action, d'autres regardent juste la page, Greg Rucka est plus pointu sur les dialogues, le ton de la conversation, ils ont chacun leur style c'est évident mais pour moi tout était bien. Et chacun d'entre eux m'a laissé une part de liberté très appréciable également en tant qu'auteur.

Sachant que vous avez été encreur pendant un certain temps, cela vous rend-il plus exigeant, plus critique envers les encreurs qui travaillent sur vos pages ?
La plupart des encreurs et des coloristes avec lesquels je travaille sont des amis, nous avons des discussions importantes et souvent assez longues sur les pages, pour que le résultat soit cohérent. Cela permet à chacun de faire des propositions et généralement cela va dans le sens de l'amélioration générale du

comic-book, parce que c'est d'abord l'amour pour le support bande dessinée qui nous réunit. Donc non, généralement, je ne suis pas très critique, tout va bien.

Vous avez contribué également à la série *Teen Titans*, j'avais lu que Starfire était votre chouchoute, et que les épisodes de Georges Pérez vous avaient beaucoup influencé, c'est vrai ?
Hum pas trop... (rires) Dans les anciens Teen Titans en fait je préférais Rose et Wonder Girl. En revanche, j'adorais effectivement les épisodes de Georges Pérez. Je pense qu'il a laissé sa marque profondément sur cette série, mais on ne peut pas dire que cela m'a influencé, il me semble que mes propres Titans n'ont rien à voir avec les siens...

En dehors de *52*, le public français vous connaît surtout pour la relance de *Nightwing* (Dick Grayson, pas le Kryptonien). Qu'avez-vous la sensation d'avoir apporté à ce personnage ?
Dans *52*, il fallait gérer une énorme continuité avec plein de personnages etc. donc je n'avais pas vraiment de marge de manœuvre. Pour *Nightwing* en revanche, comme on était après le relaunch, j'étais libre de faire de nouveaux designs pourvu qu'on reconnaisse les personnages et en termes de psychologie aussi, on était plus libres ! Il me semble que j'ai donc changé pas mal de choses. Je lui ai donné une identité visuelle et une gestuelle un peu différente de celle qu'il avait, un peu comme quand un père voit grandir son enfant, en fait. J'y ai passé pas mal de temps d'ailleurs et je crois bien que jusqu'à aujourd'hui, c'est le travail dont je suis le plus fier.

En plus du cahier des charges habituel pour un comic-book, le redémarrage de *Nightwing* était marqué par un retour vers le milieu du cirque. C'est un environnement assez particulier. Est-ce que vous avez dû faire des recherches particulières sur ce thème ?
Oui en effet, j'ai fait pas mal de recherches notamment sur le Cirque du Soleil. Pour les mouvements, les parcours au sol etc. Mais c'était finalement assez naturel pour moi car j'ai déjà travaillé dans l'animation où on fait des "turnarounds" avec tous les personnages. J'ai donc l'habitude qu'on me demande de les dessiner sous tous les angles possibles, de profil, de dos en marchant, en sautant, allongés etc. Pour Superman par exemple c'était nettement plus facile ! Sans compter que les immeubles n'ont pas besoin qu'on fasse de "turnarounds" (rires) Honnêtement, à chaque épisode de *Nightwing*, j'ai essayé de développer le personnage et ses talents acrobatiques dans les combats, les courses etc.

"Quand j'ai vu *Superman IV* je suis vraiment tombé amoureux du personnage. C'était vraiment mon préféré."

Comment travaillez-vous sur les couvertures que vous dessinez ?
La difficulté c'est que la plupart du temps quand vous dessinez une couverture, vous ne connaissez pas l'histoire qui va se dérouler dans l'épisode en question et quand on vous donne un scénario, souvent ce n'est finalement pas celui qui sera en définitive dans le comic-book en question... En plus, évidemment, en général on vous demande de livrer le dessin dans les deux jours... Donc vous faites une couverture, elle paraît dans les *Previews* et parfois ce n'est plus la bonne couverture quand la série sort ! (rires) Mais bon c'est la règle du jeu, j'essaye donc juste de faire l'image la plus belle possible avec les éléments qu'on me donne.

Une part non négligeable des comics dessinés par Eddy tournent autour de héros finalement plus jeunes, en particulier avec son passage sur la série ***Teen Titans*** (ci-dessus).

Ces temps-ci l'artiste dessine les derniers épisodes de la série ***Justice League of America*** (ci-dessous), dans le contexte du crossover ***Forever Evil***.

Sauf erreur, DC vous avait donné à choisir entre différentes séries. Est-ce que vous vous souvenez quels étaient les autres titres et ce qui a guidé votre choix ?

Depuis toutes ces années, franchement, je ne le jurerai pas (rires), mais je crois qu'on m'avait proposé *Superboy*, *Stormwatch*, *Nightwing* et *Teen Titans*, j'ai choisi ce que vous savez. Désormais si on me demandait quelle série je voulais vraiment dessiner de manière régulière je répondrais *Superman* ou *Batman*. J'adore les vilains de Batman, ils sont extraordinaires !

Pas envie d'aller faire un tour chez Marvel, alors ?

DC c'est ma maison, ma famille... J'ai confiance en eux, eux aussi, j'ai un contrat exclusif qui me convient depuis presque 10 ans, pourquoi vouloir changer une équipe qui gagne ? Quand Marvel m'a contacté la dernière fois j'avais déjà signé mon contrat chez DC, et maintenant aussi, donc peut-être que c'est trop tard...

"J'ai fait pas mal de recherches notamment sur le Cirque du Soleil."

Vos challenges en ce moment ?

Terminer mes épisodes de *Justice League of America* avec tous ses personnages ! Il y en a tellement ! En plus ces épisodes se déroulent pendant *Forever Evil*, il y a des tas d'interactions avec d'autres séries, il faut faire attention à tout ! Et en même temps, il faut tenter de développer la psychologie de chacun. Il va me falloir plusieurs numéros encore pour bien comprendre les mécanismes des personnages et leurs relations.

Quel est votre personnage préféré dans la Justice League en ce moment ?

Stargirl, parce qu'elle est fragile au départ mais qu'en même temps elle devient adulte, j'ai un peu le même rapport "paternel" avec elle qu'avec Nightwing en fait, même si je ne suis pas assez vieux techniquement pour être leur père.

Vous ne pensez pas rester sur le titre quand ça deviendra *Justice League of Canada* ?

Je ne sais pas encore, on en discute toujours avec DC. J'ai déjà pas mal de choses à faire avec *Forever Evil*, on verra...

Justement, savez-vous comment cela va finir ? Qu'est-ce qu'on ressent quand on fait partie d'un truc aussi énorme ?

C'est super, vraiment ! Toutes ces interactions avec d'autres personnages et d'autres auteurs, franchement c'est un plaisir ! Et oui, je sais comment cela va avancer mais si je vous le dis Dan DiDio va m'appeler et me passer un sacré savon, donc désolé mais je me tais... (rires)

Pour vous l'avenir s'écrit forcément dans le registre des super-héros ? Pas d'envie de dessiner d'autres types de personnages, d'autres genres ou de passer au creator-owned ?

J'ai un projet qui n'a rien à voir avec les super-héros que je prévois de faire après 2016 probablement, quand j'aurais fini le reste et notamment après mon contrat exclusif DC, il s'agit de deux frères. Je ne veux pas trop en dire, car ce n'est pas encore écrit, c'est très personnel, mais je peux vous dire que j'ai invité Kyle Higgins à m'aider sur le scénario...

Propos recueillis par Lise Benkemoun

ROBOT

FINI LES COMICS INSIPIDES ?

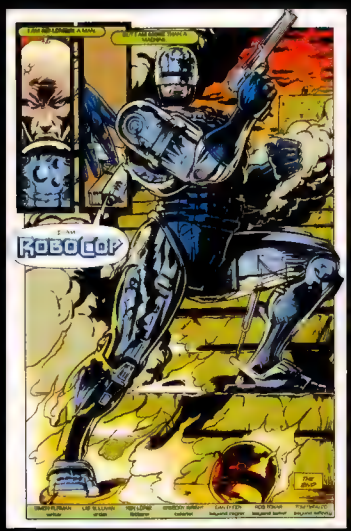
VOILÀ PRESQUE 30 ANS QUE LA SAGA *ROBOCOP* A VU LE JOUR. UNE TRILOGIE CONVENTIONNELLE ET UN NOUVEAU FILM EN 2014 FONT DE CE RÉCIT UN CLASSIQUE DU CINÉMA DE GENRE. MAIS SURTOUT UNE FRANCHISE COMMERCIALE EXTRÊMEMENT RENTABLE. OUTRE LES FILMS, LES DESSINS ANIMÉS ET LES JOUETS ONT PARTICIPÉ À LA RENOMMÉE D'ALEX MURPHY ET DE SA VISIÈRE HORIZONTALE. CE QUE L'ON SAIT MOINS, EN REVANCHE, C'EST QUE DE NOMBREUX COMICS SONT SORTIS VIA DIFFÉRENTS ÉDITEURS, AVEC PLUS OU MOINS DE SUCCÈS. L'OCCASION POUR NOUS D'EXPLIQUER POURQUOI CELA NE VAUT PAS FORCÉMENT LE COUP DE LES LIRE ET ENCORE MOINS DE LES ACHETER.

PREMIÈRE DIRECTIVE

La toute première histoire de Robocop en comics était une simple adaptation en noir et blanc du premier film. Elle a été publiée au format magazine (donc agrandie) en même temps que la sortie au cinéma, en octobre 1987. Le scénario du film a été compressé en quelques dizaines de pages pour donner une version très fidèle bien qu'accélérée du long-métrage. Même si son nom n'apparaît pas sur la couverture, notons que le coscénariste de ce one shot n'est autre que Bob Harras, qui deviendra éditeur en chef chez Marvel en 1995 et qui occupe le même poste chez DC Comics depuis 2010.

Au moment de la sortie du deuxième film, Marvel a du flair et lance simultanément une minisérie reprenant de nouveau le scénario du film, mais surtout une série régulière originale qui durera 23 numéros. C'est là que les ennuis commencent.

Cette série est censée s'intégrer dans la continuité de la saga cinématographique. Elle se situe après le deuxième film, mais l'univers ne correspond pas à celui vu sur grand écran. Au lieu d'un futur proche, assez semblable au monde réel, on voit un décor de science-fiction où la technologie est très évoluée. Des ajustements auront lieu au cours de la publication pour régler ces problèmes de continuité, mais quand les ventes passeront sous la barre des 40 000 exemplaires (douce ironie vu



les chiffres actuels), Marvel mettra fin au titre. Les droits sont acquis dans la foulée par Dark Horse, qui publiera quelques mois plus tard la minisérie ***Robocop versus The Terminator*** écrite par Frank Miller et dessinée par Walter Simonson *(voir encadré)*. Le modèle semble convenir et d'autres courtes histoires suivront, avec à chaque fois des dessinateurs différents (dont un certain John Paul Leon, pour qui il s'agit du premier travail professionnel). Mais l'engouement ***Robocop*** se calme rapidement avec l'échec critique et commercial du troisième opus de la saga sur grand écran. Dark Horse publiera encore quelques récits, mais l'exploitation de la licence s'arrêtera au milieu des années 1990.

Il faudra attendre une dizaine d'années pour voir ressurgir ***Robocop*** alors que des rumeurs sur un éventuel retour au cinéma commencent à se faire entendre. Pour ce qui est des comics, c'est à Avatar Press que l'on doit ce retour. Même si l'envie de publier des récits originaux est présente, l'éditeur est surtout intéressé par l'adaptation de scripts censurés de ***Robocop 2*** écrits par Frank Miller. Trop occupé sur d'autres projets, il laissera au scénariste Steven Grant, un ami, le soin de poursuivre son œuvre. Pour ce qui est des dessins, c'est Juan Jose Ryp, un artiste connu pour ses planches détaillées et son style gore qui est choisi. L'accueil est très mitigé, mais les neuf numéros paraîtront (le premier volume est même sorti en album en France, chez Albin Michel, en 2004) ainsi que deux one shots inédits, également écrits par Grant.

Nouveau voyage pour la licence, qui arrive ensuite chez Dynamite Entertainment, où elle ne parviendra toujours pas à retrouver le succès d'antan. Le scénariste Rob Williams écrira deux miniséries, dessinées par Fabiano Neves, ainsi qu'une nouvelle rencontre entre

Robocop et Terminator avant de laisser la main en 2013 à Boom Studios, qui suit depuis la même voie qu'Avatar auparavant : l'adaptation du script de Miller pour ***Robocop 3*** avec à nouveau Steven Grant en charge d'adapter le scénario de l'artiste américain et l'Irlandais Declan Shalvey au dessin.

Aucune de ces formules n'a réussi à réellement convaincre les fans ; pourtant, chacun des scénaristes a apporté une vision très personnelle du héros.

DES PLUMES POUR DU MÉTAL

Certains noms reviennent plusieurs fois dans la bibliographie de Robocop. Le plus connu est sans doute Frank Miller, mais nous y reviendrons plus tard. Le premier véritable auteur de la franchise est Alan Grant, un Écossais surtout connu pour son travail sur les magazines britanniques ***Judge Dredd*** et ***2000 AD***. Quand Marvel fait appel à lui pour le premier arc de leur série régulière, ils espèrent qu'il saura donner au personnage un aspect irrévérencieux. L'éditeur mise sur un auteur britannique pour ne pas donner une série trop aseptisée. Il en résultera les incohérences citées plus tôt, et Marvel changera pour un scénariste encore britannique mais plus habitué aux franchises, Simon Furman. Il tente de réparer les dégâts faits au début du titre, et les résultats sont satisfaisants. Mais la série s'arrêtera faute de ventes et également de motivation de la part de l'éditeur Tom DeFalco, peu intéressé par les adaptations au sens large. Cette situation sera assez mal vécue par le dessinateur de toute la série, Lee Sullivan, qui garde un mauvais souvenir de la façon dont Marvel a géré la licence.

Cette vision britannique semblait pouvoir correspondre à la philosophie du personnage, surtout quand on sait que Robocop a été inspiré en partie par Judge Dredd. Mais on constate finalement que cela ne parvient pas à convaincre suffisamment. Plus récemment, c'est Dynamite qui a confié ses séries à un anglais, Rob Williams, avec le même résultat. Alors, quand la franchise passe chez Dark Horse en 1992, l'éditeur tente une nouvelle approche, plus "comics", en faisant appel à Steven Grant et John Arcudi. Le héros est ici plus proche de la figure du super-héros que du policier désincarné vu dans les films. Steven Grant est d'ailleurs depuis connu pour sa série ***2 Guns***, un polar policier coloré mais assez violent, et il a également travaillé sur les comics ***Les***

TIMELINE DES ÉDITEURS DE *ROBOCOP*

MARVEL	DARK HORSE COMICS	AVATAR PRESS	DYNAMITE ENTERTAINMENT	BOOM! STUDIOS
1990	1991	1999	2011	2014

Experts (*CSI* en anglais). Au final, aucune de ces visions n'égalera le sentiment du premier et du second film. Non pas que tout soit de mauvaise qualité, mais le personnage ne réussit pas son passage de la pellicule au papier. Les scénarios s'enchaînent sans qu'une ligne directrice ne se dégage à part dans la minisérie avec Terminator où Frank Miller parvient à créer un lien entre les deux protagonistes. C'est finalement à Frank Miller que l'on doit le meilleur comic book de la franchise, malgré son travail sur les scripts des deuxième et troisième films.

MILLER, CŒUR ARTIFICIEL DE LA FRANCHISE ?

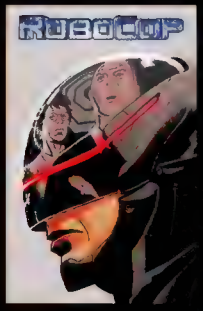
Outre Dynamite, les récentes publications ***Robocop*** sont des adaptations des scripts de Frank Miller. Des histoires mythiques du fait de leur censure par les studios de cinéma en charge de la franchise. La première expérience de Miller avec Hollywood a été son travail sur ***Robocop 2***. Son scénario sera finalement réécrit car jugé impossible à adapter. Cela ne l'empêchera pas d'être présent sur le tournage et même de jouer un rôle mineur. Il en sera de même pour le troisième film : là encore, le scénario subira de profonds changements, laissant l'artiste fâché avec le cinéma. Ses scripts finiront pourtant par voir le jour, mais en comics. Robocop et son univers y sont plus violents, sans concessions, quitte à aller parfois dans l'excès avec des dialogues vulgaires, typiques de Miller mais pas forcément en accord avec le premier film. Par rapport au deuxième film, cette série ajoute également une intrigue supplémentaire car Miller donne à l'OCP (Omni Consumer Products, la multinationale financière et militaire qui crée Robocop) un rôle plus important. Il fait de cette société le grand ennemi à la place du ***Robocop 2***. Par manque de temps, Miller a laissé à Steven Grant la charge de moderniser et d'adapter ses deux scénarios. Grant explique qu'il a opéré le moins de changements possible par rapport au script de Miller, en ne rajoutant aucune scène ni aucune ligne de dialogue. Le résultat, au final, est assez moyen, car le cœur du scénario avait été gardé dans ***Robocop 2*** et ***3***. Ces adaptations respectent, certes, le scénario écrit par Miller, mais ils pâtissent de deux erreurs majeures. On ne raconte plus une histoire en 2013 comme en 1990, et le passage du film à la bande dessinée n'est pas forcément évident.

UNE FRANCHISE TROP LARGE

Dans les années 1990, la franchise ***Robocop*** tient bon, face aux ***Alien***, ***Predator*** et autres sagas de genre. Au milieu de toute cette effervescence fantastique, Alex Murphy évolue dans un monde plus similaire au nôtre. C'est aussi un véritable film destiné au grand public, contrairement à l'horreur de certains extraterrestres ou à la violence d'un Terminator. ***Robocop*** regroupe tous les éléments pour faire une franchise populaire déclinable sur de nombreux médias. Trop nombreux selon certains artistes des séries comics, car la série télévisée live et animée a fait de la concurrence aux bandes dessinées. Les bénéfices étant plus importants sur le petit écran, la série régulière de Marvel a souffert de cette préférence et a apparemment été délaissée par les gérants de la franchise. De plus, les gens de Marvel eux-mêmes ne privilégient pas leur propre série car ils possèdent déjà dans leur écurie un personnage très similaire : Deathlok, créé dans les années 1970 (d'ailleurs, très franchement, c'est à croire que le cinéma a puisé dans les origines du Deathlok originel pour faire son Robocop). Marvel profite de la folie ***Robocop*** pour le relancer en 1990. Il suit ensuite le même chemin

"MURPHY, C'EST TOI ?" : CETTE ANNÉE, BOOM STUDIOS MISE GROS SUR *ROBOCOP* !

LE COMICS LE PLUS VIOLENT EST POUR LA PLANÈTE DES SINGES OU MÊME KAISER. BOOM STUDIOS MET L'ONT LE PAQUET SUR LA LICENCE *ROBOCOP* AVEC UNE MINISÉRIE EN 2013 ET LA SORTIE PROCHAINE D'UNE SUITE AMBITIEUSE. SUCCÈS AU BOX-OFFICE OU À LA SORTIE DU FILM, LES VENTES DE COMICS (ET DU SUCCÈS EN SALLE) DÉPENDRA L'AVENIR COMICS D'ALEX MURPHY !



ROBOCOP VS TERMINATOR

Le travail de Frank Miller sur la franchise ne se limite pas aux scripts des deuxième et troisième films. On lui doit l'excellent ***Robocop versus Terminator***, seule véritable œuvre marquante et innovante de Robocop en comics.

Dans la lignée de la politique de *crossover* mise en place par Dark Horse, Miller a écrit une minisérie mettant en scène ces deux personnages. Sans imposer sa continuité, il propose une origine commune aux événements des deux films, et c'est là que réside le vrai plus de cette histoire. Ce "What-If" permet d'apporter de la nouveauté aux deux mythologies alors que le format comics est d'habitude mis de côté. Ces quatre numéros sont de plus mis en images par Walt Simonson, qui, malgré une colorisation datée, signe de très belles planches.

Une nouvelle rencontre Robocop/Terminator verra le jour chez Dynamite en 2011, avec Rob Williams au scénario. Il s'agit des seuls *crossovers* jamais publiés avec le personnage. On sait cependant qu'une rencontre avec Predator était prévue chez Dark Horse, mais le projet n'a jamais vu le jour. Certaines pages tests, dessinées par Joshua Boulet, sont trouvables sur Internet.

que ***Robocop*** avec une minisérie en 1990 et une série régulière dans la foulée. Cette préférence est encore plus flagrante quand on remarque que Tom DeFalco est éditeur sur les deux titres simultanément. Ce même DeFalco qui n'apprécie pas les franchises...

Le premier essai est donc raté et personne n'arrivera à redresser la barre. Dark Horse utilisera une continuité critiquée par les fans et les éditeurs suivants resteront bloqués dans le passé ou prendront des décisions sans réelle importance.

SAME PLAYER SHOOT AGAIN?

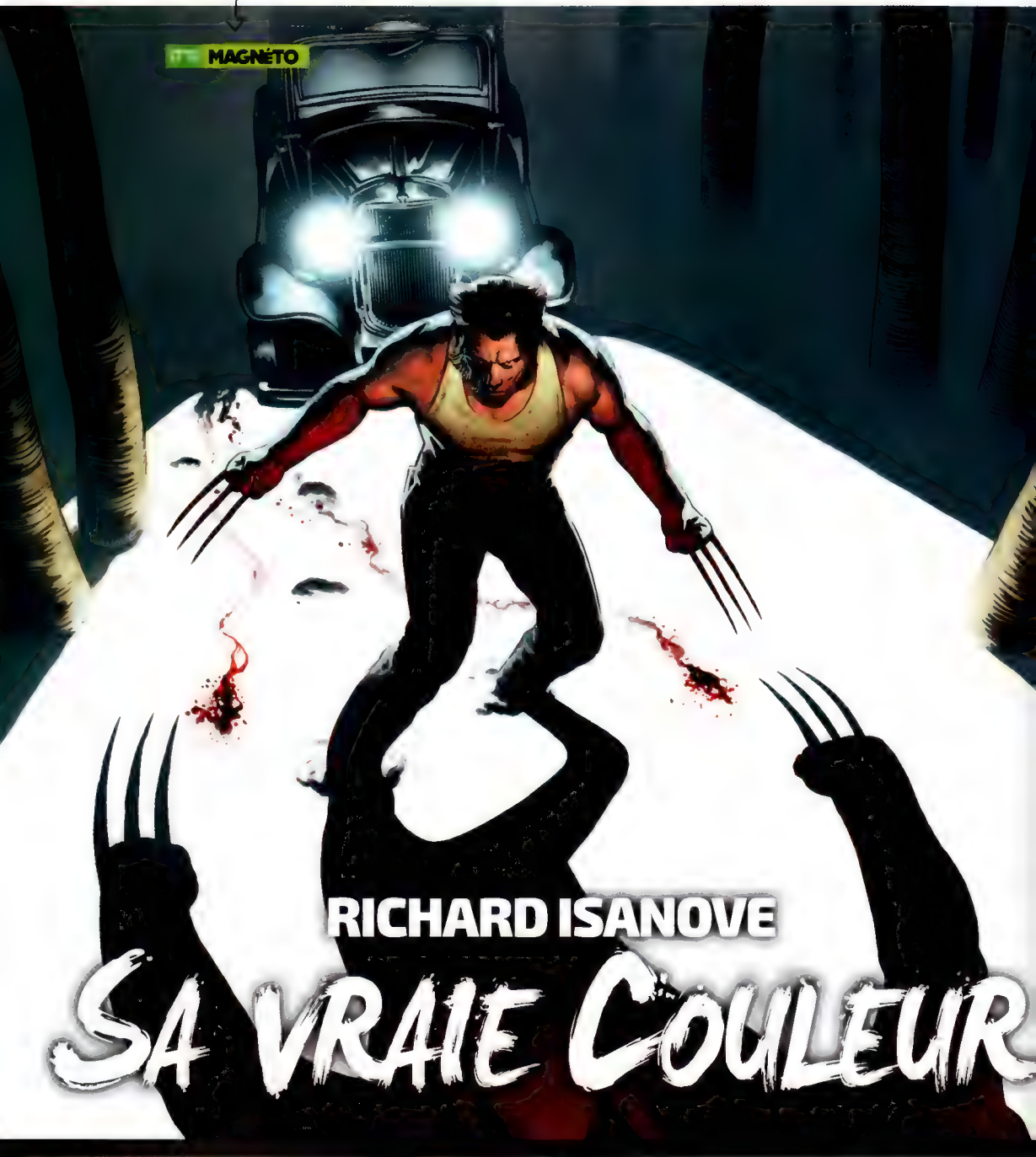
L'histoire de Robocop en bande dessinée représente bien celle de la franchise en général. Une effervescence au moment du pic de popularité dans les années 1990, puis une longue descente aux enfers où la créativité n'est plus au rendez-vous. Entre le désintérêt de certains éditeurs, la surexploitation pour d'autres, le manque de créativité des artistes et le déclin de la franchise, ***Robocop*** s'est perdu. Une autre raison de l'échec de la franchise dans les comics est le manque d'ouvertures du matériau original. Les scénarii des films tournent autour du personnage et de sa difficulté à se définir en tant que robot ou en tant qu'homme. Il manque un décor exploitable derrière, des ennemis crédibles et réutilisables. Les portes ne sont pas assez ouvertes pour permettre des récits originaux, contrairement à d'autres franchises de l'époque comme ***Alien***, ***Terminator***.

La franchise n'est cependant pas morte. Boom Studios parie gros sur "Robo1" et sort quatre one shots pour accompagner le remake (en salles depuis le 5 février). L'initiative est intéressante, car les scénaristes sont des auteurs en pleine ascension: Ed Brisson, Frank J. Barbiere, Joe Harris, Michael Moreci tous vus chez Image Comics avec leurs séries respectives ***Sherlered***, ***Five Ghosts***, ***Great Pacific*** et ***Hoax Hunters***. L'ensemble de ces récits reprend le nouveau design de Robocop. Un costume qui a provoqué de nombreuses réactions de la part des fans, mais qui a le mérite de moderniser l'armure d'Alex Murphy. L'éditeur responsable de la franchise chez Boom Studios, Eric Harburn, n'a pas hésité une minute quand il s'est agi de prendre la licence ***Robocop*** à bras-le-corps. Ces one shots explorent chacun un moment clé de la vie d'Alex Murphy, avant, pendant et après sa transformation en Robocop (excepté ***Robocop: Beta***, qui met en scène le prototype ayant été produit avant Murphy).

Et l'un dans l'autre, n'est-ce pas cela qui manquait singulièrement aux comics ***Robocop*** d'antan : une âme. De l'émotion.

Reste à savoir maintenant si le film et son scénario permettront également de remettre cette franchise sur les rails. Réponse dans quelques semaines.

Christopher Maloine



RICHARD ISANOVE
SA VRAIE COULEUR

COLORISTE FRANÇAIS DE GRAND TALENT, PLÉBISCITÉ PAR JOE QUESADA LUI-MÊME SUR SES PROPRES PAGES, RICHARD ISANOVE A TERMINÉ SA MUE ARTISTIQUE. APRÈS *WOLVERINE ORIGIN*, *1602* ET 8 ANS DE BONS LOYAUX SERVICES SUR LA TOUR SOMBRE, LE VOILÀ DÉSORMAIS PLEINEMENT DESSINATEUR. AUX COMMANDES SUR *SAVAGE WOLVERINE* À LA FOIS AU SCÉNARIO, AUX DESSINS ET AUX COULEURS, MARVEL L'A SURNOMMÉ "THE MASTER OF NOIR", APRÈS AVOIR ÉTÉ "THE MASTER OF COULEURS" PENDANT TANT D'ANNÉES C'ÉTAIT LOGIQUE, NON ?

Vous scénarisez et dessinez un arc de *Savage Wolverine* (4 épisodes) qui se déroule dans les années 1930, à l'époque de la prohibition. Comment vous est venue l'idée ?

Je voulais une période avec laquelle je serais à l'aise. J'étais un peu inquiet de ne pas arriver à faire de dialogues contemporains qui sonneraient justes. Comme j'ai beaucoup lu de Steinbeck en grandissant, que je suis assez familier avec le rythme et la façon de parler des gens à l'époque, je me suis dit que ce serait peut-être plus facile pour moi. En plus, dès le début je voulais faire une histoire liée à la grande dépression, vu ce qui se passe au niveau économique en ce moment aux USA, il y a un écho intéressant... En plus, sachant que tout ce qui a été fait jusqu'à maintenant dans *Savage Wolverine* était assez enlevé, léger, drôle, moi au contraire, je voulais faire l'opposé, donc une histoire triste et déprimante... (rires) C'est parti comme ça ! Tous les éléments me convenaient bien, en fait. Et d'être dans les années 1930, ça me permettait aussi de me sortir de toutes ces histoires de continuité, de m'affranchir de tout ça par rapport aux autres super héros. Je lis encore quelques comics, mais je ne suis pas vraiment capable de dire ce qui se passe dans l'univers de Wolverine en ce moment, il est dans 5 séries à la fois, c'est compliqué...

Un comic-book inspiré par Steinbeck... Des études aux Arts déco, vous n'avez pas peur de passer pour "l'intello français" de temps en temps ?

Ça va... ce n'est quand même pas Sartre, Steinbeck ! Et puis je trouve normal de lire des livres quand même ! Et quant aux Arts déco, ici, ça ne veut pas dire grand-chose... Faire des études etc. C'est quand même de la lecture populaire, les comics, je le sais bien ! Ce qui m'amuse, c'est que pour la couverture du #1, on avait pensé justement à un habillage années 1930 avec des vignettes etc. j'avais prévu l'image en conséquence et au lieu de ça, sans me consulter ils ont rajouté un bandeau "from the Master of noir" Richard Isanove, c'est assez marrant...

Mais vous allez déjà bien vite si vous faites scénario, dessins et couleurs en un mois !

En fait le scénario ça va assez vite, mais je prends du temps pour faire les dialogues, il me faut au moins 3 jours. Faire les croquis, cela prend du temps aussi. Et tant que j'y suis, j'en profite aussi pour modifier un peu l'histoire. Comme j'ai plus de liberté en fait, je remets un peu tout en question à chaque étape, donc 6 semaines c'est bien. C'est pour ça que le format mini-série c'était idéal pour moi. Bref, au départ, ils avaient prévu une histoire de Kieron Gillen sur *Savage Wolverine* et puis il ne pouvait pas, il avait trop de boulot à côté, donc ils m'ont demandé si je voulais le faire. Et là, j'avais deux idées : cette histoire de grande dépression et une suite directe à *Origin*. Et comme il s'était avéré qu'ils étaient déjà en train de faire *Origin II*, avec Kieron justement, c'est bien tombé !

Il aurait été logique de vous retrouver sur *Origin II*... On ne vous l'a pas proposé ou c'est vous qui n'avez pas voulu ?

J'étais un peu vexé qu'ils ne me l'aient même pas proposé, pour être tout à fait honnête... C'était quand même mon heure de gloire, *Wolverine Origin* ! (rires) En tout cas c'était un moment important dans ma carrière... Mais bon visiblement ils n'y ont pas pensé...

Pour revenir au scénario de *Savage Wolverine*, vous êtes évidemment bilingue mais on a déjà vu des auteurs non-anglophones avoir quand même besoin de co-scénaristes (comme c'était le cas pour Carlos Pacheco sur *Fantastic Four* par exemple) pour finaliser leur projet, vous n'avez pas rencontré d'écueil dans l'écriture ?

Pas vraiment... J'habite quand même aux USA depuis 20 ans, je parle anglais tout le temps, même à la maison avec ma femme qui est américaine etc. mais justement c'est pour ça aussi que j'ai choisi de ne pas situer l'histoire aujourd'hui. Ce qui ne me vient pas forcément naturellement ce sont les expressions courantes de l'américain d'aujourd'hui. Tandis qu'avec un anglais plus stylisé et les expressions de cette époque, je suis plus à l'aise. J'ai revu avec attention *Les raisins de la colère* par exemple, avant de commencer à écrire, justement pour ça. Et puis c'est plus facile d'imiter un accent aussi...

Justement, vous aviez choisi de créer un méchant français, pas un hasard...

Tout le monde se moque des Français, alors je me suis dit que cette fois ce serait mon tour ! (rires) Et puis là, côté accent c'était facile pour moi ! Mais au début je l'avais écrit comique et ça ne fonctionnait pas trop, donc j'ai changé, et en fait c'est un vrai méchant français, bien tordu. La contrainte de départ était de ne pas pouvoir utiliser de mutants, donc pour les méchants, histoire que ça reste sérieux, il te reste quoi ? La Mafia... C'était important car en face c'est Wolverine, il faut être à la hauteur. Donc on a ce Frenchie avec son associé, comme ça il doit déjà se battre contre 2 personnes. Et en plus Wolverine doit protéger des innocents en même temps, un truc dont il n'a pas trop l'habitude. Il a donc

***Savage Wolverine* a été lancé selon une logique où – la plupart du temps – ce sont les artistes qui écrivent leur récit. Mais en coulisses, comment ça se passe ? Vous tapez à la porte de l'éditorial en disant "*hé, j'ai une idée*" où c'est l'éditeur qui vient vous démarcher, vous demander si vous avez quelque chose ?**

En fait, quand ils ont commencé la série, j'en ai discuté un peu avec Nick Lowe, l'éditeur des titres X-Men, que je connaissais car c'était mon éditeur sur *1602*. Je lui ai dit que c'était exactement le genre de projets que je souhaitais faire après *La Tour Sombre*, pour me réinsérer dans l'univers Marvel mainstream, sans replonger la tête la première dans la continuité, et en me permettant de faire quelque chose d'un peu indépendant. Je sors quand même de 8 ans de *La Tour Sombre*, donc il faut que je me remette un peu au rythme Marvel ! En plus, quand je fais moi-même le dessin et la couleur et là le scénario, il me faut 5, voire 6 semaines pour faire un bouquin, donc ça ne marchait pas trop si je prenais une série régulière mensuelle.

RE O RES PÈ

- 1999 : *Daredevil* (Marvel)
- 2001 : *Wolverine : Origin* (Marvel)
- 2005 : *Ultimate Iron Man* (Marvel)
- 2007 : *The Dark Tower* (Marvel)
- 2008 : *America Eagle* (Marvel)
- 2014 : *Savage Wolverine* (Marvel)

ces 4 gamins orphelins qui le regardent et le prennent comme exemple... Et ça, c'est le thème central de l'histoire. Wolverine est là, bourru, "sauvage", comme le dit le titre, et il essaye de montrer à ces gamins comment survivre... Ça donne finalement quelque chose d'assez gore en fait, je ne pensais pas que Marvel allait accepter tout ça sans modifications... Mais bon ce n'est pas un enfant de chœur, c'est Wolverine, donc j'imagine qu'ils sont un peu plus coulants... (rires) Même dans les épisodes de Frank Cho, on le voyait tuer des gens. Je ne sais pas si ma boussole n'est pas un peu déréglée de ce côté-là d'ailleurs, car *La Tour Sombre* c'était quand même très violent! Quand j'essaye de trouver des pages de *La Tour Sombre* où il n'y a pas de sang, j'ai du mal! Il y en a toujours au moins un peu! Soit ils tuent quelqu'un, soit ils viennent de le tuer et ils ont du sang sur les fringues, bref il y a toujours de l'hémoglobine. Donc après 8 ans à ce rythme, pour ma période de transition, il y en a moins, mais il faut bien que j'utilise ce que j'ai appris à faire ces dernières années (rires)

"J'étais un peu vexé qu'ils ne m'aient même pas proposé Wolverine: Origin II..."

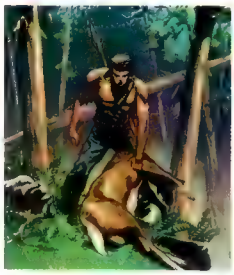
À propos d'hémoglobine, est-ce que vous suivez *Walking Dead*?
Oui! Je suis un peu en retard, j'ai reçu les deux derniers pour Noël je ne les ai pas encore lus, mais les quatorze premiers oui! Ça marche très fort ici surtout depuis la série TV. Je sais bien que Kirkman dit "*Si j'ai pu le faire, tout le monde peut*", mais ce n'est pas tout à fait vrai, c'est quand même un cas un peu unique...

Revenons à *La Tour Sombre*, de quoi êtes-vous le plus fier sur ces 8 ans de comics?
Du premier épisode et du dernier! (rires) Les premiers avec Jae (Lee), on était très en forme et très motivés, on y a vraiment passé du temps, puisqu'on avait bossé pendant un an avant que ça sorte. On a peaufiné le style, donc sincèrement, je pense qu'on peut dire que c'était de belles BD... Après, c'est devenu une sorte d'habitude, donc c'était un peu moins bien, et comme le rythme était assez soutenu, je pense que Jae en avait un peu marre à la fin, même s'il ne l'a jamais dit... Après ça, c'était marrant pour moi de changer de dessinateur tous les 5 épisodes, ça m'a permis de rencontrer des gens biens! Et enfin, il y a eu le dernier trade-paperback que j'ai dessiné, qui m'a permis de faire des choses, de me dépasser. Quoiqu'on fasse au bout de 8 ans, une certaine routine s'installe. Surtout que mon rôle était d'être garant de l'unité graphique, donc de continuer de faire toujours la même chose que celle qu'on avait établie au début de la série... Donc heureusement qu'on changeait de dessinateur, sinon ça aurait vraiment fini par être ennuyeux pour moi... Et dessiner, ça m'a fait comprendre aussi que j'en avais marre de coloriser, qu'il était temps que je passe à autre chose...

À propos de coloriser... Il y a quelques années vous nous aviez étonnés en nous expliquant que vous réalisiez de magnifiques projets comme *Origin* avec un vieux PC et une vieille version de Photoshop 3 ou 4. Il paraît que désormais vous êtes passé à la CS2...
Hum! (rires) J'ai essayé en fait et puis je suis retourné à ma vieille version! (rires) Je voulais m'y mettre pourtant! J'ai acheté une nouvelle machine, avec une nouvelle version. Pendant deux semaines j'ai ramé... Mais j'avais *Wolverine* à faire, je n'avais pas le temps de galérer à apprendre un nouveau programme! Et comme avec Windows 8 ma vieille version de Photoshop ne marchait pas, j'ai dû rétrograder mon PC en Windows XP pour pouvoir continuer à bosser avec ma vieille version! (rires) J'ai mis des heures rien que pour réinstaller mon imprimante! Je sais, ce n'est pas génial, mais bon, là quand je finis *Wolverine* je n'ai rien de sûr à mon planning, je vais peut-être pouvoir prendre un mois de vacances, donc je vais tâcher de m'y mettre à cette fameuse nouvelle version. (rires) Je me rends bien compte que je suis arrivé aux limites du système... J'en ai tiré 20 ans... Surtout pour une version piratée! Après j'ai acheté les versions suivantes, mais celle-là, je l'ai piratée et installée à partir de 12 disquettes (rires). Ceci dit sur *Savage Wolverine*, je me suis mis à refaire beaucoup de choses à la main et notamment tous les crayonnés au crayon à papier. Ensuite je les scanne, je fais des corrections et des aquarelles en noir et blanc qu'enfin je colorie sur ordinateur. Sur *La Tour Sombre* je faisais tout à l'ordinateur et comme déjà je passais pas mal de temps devant pour coloriser, là c'était carrément 24h sur 24, donc j'en avais un peu marre. Aujourd'hui je passe plus de temps sur ma table à dessins et c'est vraiment plus sympa.

Maintenant que vous avez dessiné plusieurs histoires: quelques séries de *La Tour Sombre*, *American Eagle* ou *X-Men Unlimited #48*, vous voulez mettre de côté votre carrière de coloriste?
Si je peux permettre d'arrêter de coloriser, oui, je crois que ça ne me dérangera pas trop... Je fais encore quelques couvertures, et si Joe Quesada me demande de coloriser des trucs je les fais. Ça fait quand même 15 ans qu'on travaille ensemble et il me pousse toujours. Il a une idée précise de ce qu'il veut, c'est toujours agréable d'y travailler pour la concrétiser. Mais sinon coloriser des pages intérieures, ça y est, ça va faire 20 ans, je crois que j'ai un peu fait le tour... En plus il y a des jeunes qui sont bons et moi

Comme Coloriste, Richard Isanove a apporté non seulement de la couleur mais aussi du caractère à de nombreux projets phares de Marvel ces dernières années, d'***Origins*** à ***Dark Tower***. C'est aussi l'homme que Quesada pour coloriser ses brefs retours vers la BD



On n'est jamais mieux servi que par soi même. Passe scénariste et dessinateur, Richard n'en continue pas moins à colorer lui même son travail sans rien sacrifier à la qualité. C'est ce qu'on appelle être sur tous les fronts.

j'ai vraiment plus de plaisir à dessiner. Même si c'est vrai que l'avantage quand je colorise c'est que je peux rattraper le coup si j'ai planté un dessin ! (rires) Sinon vraiment c'est tellement plus passionnant d'imaginer comment raconter l'histoire, le découpage, la mise en page, de faire les crobards etc. que la couleur arrive en dernière position...

Vous arriveriez à scénariser pour quelqu'un d'autre ou faire coloriser vos pages par quelqu'un d'autre ?

Non, ça, je ne crois pas... (rires) Sur *La Tour Sombre* à un moment j'étais en retard, il y a une scène qui a été colorisée par Dean White et c'était très dur ! Même le lettrage je suis dessus comme un faucon... J'ai du mal à déléguer... On peut dire que je suis un *control freak* mais si j'écris un truc j'ai aussi envie de le dessiner ! J'ai les images en tête quand j'écris, quand même... Certaines scènes d'ailleurs au moment où je les écris, il me tarde déjà de les dessiner ! On va voir ce que Marvel me propose maintenant, mais sinon j'imagine que la prochaine étape sera d'écrire et de dessiner ma propre série en tant qu'indépendant... J'ai plusieurs trucs sur mes étagères qui attendent que je me penche dessus... Je me dis que c'est maintenant ou jamais... Cependant c'était pas mal pour moi de revenir un peu sur le devant de la scène avec *Savage Wolverine* avant de me lancer là-dedans, parce que mine de rien, le public mainstream m'avait un peu oublié... Car même si *La Tour Sombre* c'était de très bonnes ventes, c'est un public un peu différent de celui des comics classiques, c'est surtout celui des lecteurs de Stephen King. J'avais bien fait les couleurs sur *One more day*, mais bon, ça date déjà un peu. Et j'ai eu la chance que *Savage Wolverine* rentre dans Marvel NOW ! même si c'est une histoire un peu à part, le fait de l'avoir inclus dans cette saga a largement augmenté les ventes. On va voir maintenant comment marche le #2, mais en tout cas c'est encourageant.

" Daredevil et Wolverine sont mes deux personnages préférés. "

Dans l'idéal, quel autre personnage que Wolverine aimeriez-vous écrire à l'avenir... Daredevil ?

Ben oui, Daredevil ! Avec Wolverine ce sont mes deux personnages préférés depuis que je suis petit ! D'ailleurs j'ai quelques autres idées pour Wolverine mais il faudrait que ça colle avec la direction que Marvel veut donner au personnage, alors on verra. Le seul inconvénient avec Daredevil c'est de dessiner tous ces buildings de New York...

Ah ben ça tombe bien, si l'on en croit Mark Waid ça va être nettement moins le cas désormais, puisque Matt va déménager à côté de chez vous, à Los Angeles...

Ah oui ? Bon ben on le dessinera dans les embouteillages alors ! (rires) En tout cas, il faut se souvenir que si je travaille chez Marvel encore aujourd'hui c'est grâce à Daredevil ! À l'époque j'avais le choix entre coloriser *Spawn Dark Ages*, avec Liam Sharp et *Daredevil* où Joe Quesada voulait un nouveau coloriste. J'ai hésité un moment parce que Spawn c'était un gros truc à l'époque, le film venait de sortir c'était de grosses ventes... Et puis finalement je n'ai pas résisté à la tentation de Daredevil... Aujourd'hui ça semble évident mais à l'époque c'était un choix difficile... En plus ça m'a permis de rencontrer Joe, franchement, je crois que c'était vraiment une bonne décision, sur tous les plans... Mais au départ, c'est clairement mon amour du personnage qui m'a mené là. Après j'ai eu de la chance, à chaque étape, j'ai pu faire encore mieux ! *Daredevil*, puis *Origin*, puis j'ai travaillé avec Neil Gaiman sur *1602*, puis bosser avec Stephen King c'était incroyable et enfin écrire et dessiner Wolverine c'était extraordinaire. À chaque fois je me dis bon, là j'ai vraiment atteint un truc, maintenant ça va décliner... Ben non ! Donc je mesure à quel point j'ai eu du bol et je tâche d'en profiter vraiment... Et ça me permet de tenir les jours où j'ai bossé 36 heures d'affilée et où je ne peux plus garder les yeux ouverts...

Vous ne vous verriez pas faire un petit tour chez DC comics ?

Non... À part quelques classiques de *Batman* ou de *Superman*, je n'ai JAMAIS réellement lu de DC. Je n'ai jamais lu un seul *Green Lantern* par exemple, d'ailleurs je déteste le personnage et le film m'a donné une raison de plus (rires) ... J'aime bien le concept de

Un bon exemple de synergie entre les différentes casquettes de l'auteur. Notez comment certaines cases (ici la troisième) ont un fond plein de détails tandis que dans d'autres cas, c'est au moment de la mise en couleurs qu'apparaissent les nuages ou, au contraire, les indications d'ambiances intérieures

l'armada intergalactique mais bon... En réalité, il y a quand même un gros facteur nostalgie dans ce métier, en général, tu as envie de travailler sur les personnages que tu lisais quand tu étais petit ! Et moi je lisais *Strange* quand j'étais en France et quand je suis parti aux USA ils avaient encore les licences Marvel. Puis quand je suis arrivé aux US et j'ai commencé chez Marvel, donc DC je ne connais pas ! En revanche à chaque nouveau personnage Marvel que j'ai eu entre les mains ça me faisait quelque chose ! Travailler sur Spider-Man, Hulk, Thor, je me rappelais que j'en rêvais vraiment quand j'avais 10-12 ans ! Ça motive !

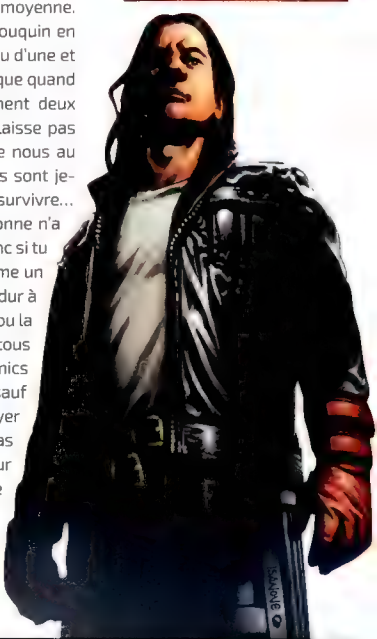
Vous travaillez souvent avec les mêmes artistes : Joe Quesada, les frères Kubert, Brandon Peterson, Jae Lee, ils sont excellents, certes, mais avec qui d'autres aimeriez-vous travailler ?

D'abord il faut comprendre que j'aime travailler avec des gens avec qui je m'entends bien, en plus de leur talent, d'où le fait de travailler souvent avec ceux cités précédemment avec qui je suis devenu ami. Mais sinon j'aimerais bien retravailler avec Michael Larke. Avec Alex Maleev aussi. Mais sur un projet où on aurait le temps. J'aime beaucoup ce qu'il fait, il a une sensibilité particulière. Et comme je suis un peu en dehors du mainstream, je dois avouer aussi que ces derniers temps je n'ai pas été ébloui par quelqu'un comme quand j'ai vu les dessins de Sienkiewicz pour la première fois par exemple. Je me demande si on ne stagne pas un peu, en ce moment, en termes graphiques... Il serait temps d'avoir du sang neuf ! Je pense qu'il y aurait la place pour un nouveau Frank Miller en ce moment, ou un nouveau Jim Lee. Pour une vraie révolution graphique... Attention, il y a plein de trucs biens et peut-être que je ne sais pas bien où regarder non plus, mais j'ai l'impression que c'est un peu toujours les mêmes... Chaque fois que je demande à Marvel ce qui marche, on me dit Bryan Hitch ou Kubert... Ah oui, j'aime bien Olivier Coipel aussi. Il essaye toujours des nouvelles techniques, et c'est toujours magnifique. Le vrai problème en plus ici, c'est ce qu'on disait sur *La Tour Sombre* précédemment, quand quelque chose marche les gens veulent que tu continues à faire la même chose, jusqu'à ce qu'ils se lassent... Tu fais ce qu'ils demandent et à la fin, ils se retournent contre toi... Et même quand tu arrives à changer de style complètement, ce n'est pas le succès assuré !

Mazzucchelli par exemple, son dernier bouquin que j'ai lu quand j'étais en France c'était génial (*Asterios Polyp* chez Casterman) mais je ne suis pas sûr que commercialement ça ait bien marché... En plus aux USA, point de salut si tu ne dessines pas tes 20 pages par mois... Plus une couverture... Ça fait beaucoup d'heures quand même...

Et pour moins d'argent qu'avant, évidemment... C'est la crise...

Oui... Quand j'ai débuté à la couleur chez Top Cow, on était payés à peu près comme aujourd'hui, mais 3 pages tous les deux jours c'était une bonne moyenne. Alors que maintenant il faut coloriser un bouquin en une semaine, donc 3-4 pages par jour au lieu d'une et demi... Ce qui signifie qu'ils gagnent moins que quand j'ai commencé et qu'ils travaillent quasiment deux fois plus... Ce qui mathématiquement, ne laisse pas le temps de développer son art ! Alors que nous au moins on avait le temps d'apprendre. Là ils sont jetés aux loups et bien malins s'ils arrivent à survivre... Pas à vivre... C'est épuisant... Et puis personne n'a de statut ici, on est tous payés à la page, donc si tu veux prendre des vacances, tu bosses comme un malade avant et après... À long terme c'est dur à gérer... Surtout quand tu vois que le cinéma ou la télévision ça paye tellement mieux... On a tous commencé en se disant qu'on aime les comics et que l'argent, ce n'est pas important, sauf qu'à un moment tu dois quand même payer ton loyer... Et qu'avoir du temps et être pas trop mal payé, ça permet de faire du meilleur boulot... Donc oui, encore une fois je mesure ma chance...



Propos recueillis par
Lise Benkemoun

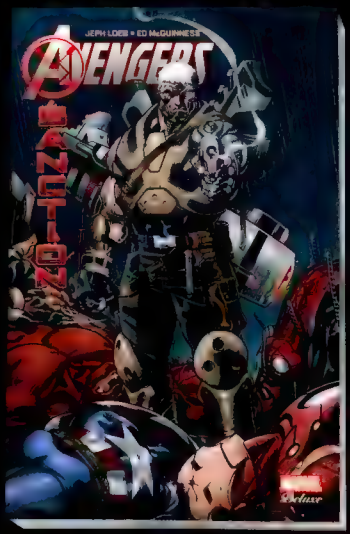
LE PRÉLUDE À AVENGERS VS X-MEN

AVENGERS

X-SANCTION

MARVEL
marvel.com
© 2014 MARVEL.

Pour sauver sa fille,
Cable n'a qu'une solution :
supprimer les Avengers !



MARVEL DELUXE : AVENGERS – X-SANCTION
Jeph Loeb · Ed McGuinness
96 pages - Le **12 février**

COMICS
www.paninicomics.fr
RETROUVEZ-NOUS SUR :

EX-FAN DES NINETIES

WILDSTORM PERDU DE VUE?

SOUVENEZ-VOUS : À LA FIN DU CROSSOVER *FLASHPOINT*, L'UNIVERS DC ANTÉRIEUR SE RETROUVE UNI (OU RÉUNI ?) AVEC LES PERSONNAGES ANCIENNEMENT CONTRÔLÉS PAR VERTIGO ET LES HÉROS DU LABEL WILDSTORM. C'EST CE QUI A TRÈS OFFICIELLEMENT DONNÉ NAISSANCE À L'UNIVERS DC QUE NOUS CONNAISSONS DEPUIS 2011. MAIS L'ADN DE WILDSTORM SEMBLE S'ÊTRE DILUÉ DANS LA MASSE. AU POINT QUE *STORMWATCH*, DERNIER TITRE CONCERNÉ, S'ÉTEINDRA AU PRINTEMPS PROCHAIN AUX USA, ET QU'AUCUNE DE CES NOUVELLES SÉRIES N'A TRAVERSÉ L'ATLANTIQUE...

Lors de la refonte de DC, il faut bien dire que les responsables de la firme avaient joué la carte de diversité et qu'ils ne s'étaient pas contentés de remettre sur le marché des personnages liés à la Justice League, à Batman ou à Green Lantern. Non. Il y en a un peu pour tout le monde parmi les 52 titres refondateurs, avec des personnages et des noms puisés parmi les différents labels que l'éditeur a pu racheter au fil du temps. Wildstorm, la gamme lancée par Jim Lee dans les années 1990, est bien entendu du voyage, mais certaines références sont absentes pour des raisons "techniques" : prenez par exemple ***Gen 13,*** un succès de Wildstorm dans les années 1990. Ça ne choque pas forcément les Français que nous sommes, mais le terme a une signification bien particulière aux USA: c'est la "treizième génération" depuis l'arrivée des pionniers européens en Amérique. C'est donc un terme daté, qui désigne quiconque né entre... 1961 et 1981. En 1993, lors du lancement de la série, le nom collait tout à fait à des ados de l'époque. Mais de nos jours, en 2014 un "Gen13er" (né au plus tard en 1981) aurait donc 33 ans et ne serait plus en âge de jouer les ados. Ajoutons qu'un membre s'appelait Grunge (genre musical ultrapopulaire en 1992-1993). Ressortir dans l'état une série ***Gen 13*** reviendrait à vouloir représenter la jeunesse américaine actuelle en la surnommant la génération "hippie" ou "disco". D'autres grands titres passés de Wildstorm restent coincés pour des considérations différentes : impossible de relancer dans l'état la série ***Planetary*** (indissociable du scénariste Warren Ellis et du dessinateur John Cassaday), d'abord parce que ses auteurs sont partis vers d'autres horizons ; ensuite parce que ***Planetary*** reposait sur l'exploration d'un univers où tous les archétypes propres à DC et Marvel avaient été détruits (dans plusieurs épisodes, Ellis se moque des origines de différents héros DC). Dans un contexte unifié avec DC, où la Justice League existe, ce n'est tout simplement plus la même donne. Néanmoins, Wildstorm n'est pas oubliée parmi les 52 séries initiales, loin de là, puisqu'elle a alors droit dans un premier temps à trois mensuels – ***Stormwatch***, ***Voodoo*** et ***Grifter*** – désormais bien intégrés dans l'univers DC (en fait, techniquement, la jonction s'est faite avant, dans les pages de ***Flashpoint***, où l'on trouve des personnages comme Grifter). Pas oubliée, non, mais elle ne fait pas non plus partie des priorités, les auteurs les plus cotés étant réservés à des séries plus iconiques. Jim Lee, parti vers la Justice League, n'avait pas de temps à accorder à ses anciens bébés. Comme toutes les dernières tentatives de relancer Wildstorm n'ont pas trouvé grand public, les auteurs profitent donc de l'effet d'inventaire de 2011

pour repartir de zéro, disséminer la plupart des personnages et, à partir de là, les reconstruire, éventuellement dans de nouvelles fonctions. Et mine de rien, tout n'était pas possible en la matière.

ENTRE WITCHBLADE ET JOHN CARPENTER

Sur les trois séries lancées en 2011, deux (***Grifter*** et ***Voodoo***) sont des titres "solo" associés à des héros qui étaient anciennement membres des WildCATS (ancienne série fondatrice de Wildstorm et par ailleurs, groupe dédié à l'éradication des Daemonites, horribles extraterrestres qui menacent la Terre). En gros, Jim Lee a laissé les coudées franches à DC pour les relances des titres qu'il a créés il y a deux décennies, mais à une condition : il se garde ***WildCATS*** pour le jour où il voudra revenir relancer la série. En attendant, DC traite donc les personnages individuels comme une sorte de prologue à la formation éventuelle du groupe. Grifter, un as de la gâchette, devient donc une des rares personnes à comprendre que les Daemonites sont en train d'infiltrer les USA. Sa série le place donc dans le rôle d'une sorte de David Vincent qui aurait pris des cours de tir. Ou, plus précisément, on peut faire un rapprochement avec le film ***Invasion Los Angeles*** de John Carpenter (où le héros est l'un des seuls à voir les extraterrestres). L'idée n'est pas mauvaise, mais le scénariste Nathan Edmondson (***Who is Jake Ellis?***, ***Ultimate X-Men*** et actuel responsable de la relance du Punisher chez Marvel) est alors relativement peu connu du public. Pour ***Voodoo,*** la fonction est autre. On reprend le thème d'une jeune stripteaseuse capable de se transformer (parfois partiellement) en démon/Daemonite, et on lui applique la sauce Top Cow en allant débaucher Ron Marz, le scénariste de ***Witchblade*** (autre aventurière aux allures de bimbo et liée au surnaturel). Mine de rien, c'est plutôt gonflé de la part de DC, dans le contexte du *relaunch* global, de s'éloigner des héros à cape pour verser dans le récit de genre. D'ailleurs, la tentative de diversité sera bien peu récompensée, les chiffres de ces deux séries piquant rapidement du nez. ***Voodoo*** va s'arrêter en l'espace d'une année, mais Grifter perdure un peu plus longtemps : il fait partie d'un bouquet de titres (avec ***The Savage Hawkman*** et ***Deathstroke***) qui seront repris scénaristiquement par Rob Liefeld, un des cofondateurs d'Image. Malheureusement, non seulement Liefeld sera bien peu inspiré, mais, en plus, les atermoiements avec l'éditorial lui feront finalement claquer la porte, furieux. Entre-temps ? Non seulement la position des séries concernées ne s'est pas améliorée, mais on aura grillé fâcheusement quelques cartouches. Liefeld se lance dans un crossover impliquant les séries dont il a la charge et cherche à les booster en réintroduisant des personnages connus parmi les figurants. De fait, le mercenaire Deathblow et la guerrière Zealot feront leur retour par la petite porte alors que l'on aurait pu espérer voir des personnages naguère populaires revenir en vedettes de leurs propres séries (après tout, Zealot n'est jamais que la Wonder Woman de Wildstorm et, à bien des égards, le personnage féminin le plus emblématique du label). Autant dire que les cartouches ont tourné au pétard mouillé et qu'après ***Voodoo,*** le glas a bien vite sonné également pour le titre de Grifter (non sans qu'on comprenne que le héros est en quelque sorte génétiquement conçu pour éliminer Helspont, le chef des Daemonites). En fin de compte, c'est du côté de Superman qu'Helspont refera vraiment une apparition marquante, les intrigues de ***Voodoo*** et ***Grifter*** étant largement ignorées. L'expérimentation des récits de genre n'a pas donné satisfaction, mais il reste un troisième titre, plus super-héroïque : qui plus est c'est une équipe, permettant de faire vivre beaucoup de personnages d'un seul coup…

ORAGE, Ô DESESPOIR ?

Dans sa version première, Stormwatch était une organisation internationale qui "veillait au grain" et qui tentait d'éviter les problèmes avant qu'ils prennent de l'importance. Une sorte de S.H.I.E.L.D. avec des superpouvoirs diront certains. Mais même si les personnages étaient différents, les lecteurs les plus anciens noteront aussi un certain degré de ressemblance conceptuelle avec les T.H.U.N.D.E.R. Agents de Wally Wood (à plus forte raison parce que "Stormwatch" peut se traduire par la "garde d'orage" et que les T.H.U.N.D.E.R. Agents sont les "agents du tonnerre"). Du haut de sa "tour" (en fait un satellite placé en orbite), le Weatherman (le "monsieur météo" Henry Bendix) dispatchait des agents surhumains pour mener des opérations paramilitaires. Là où les WildCATS étaient des hors-la-loi, Stormwatch était donc leur pendant "jusqu'auboutiste". Mais c'est dans ***Stormwatch vol. 1 #37*** que la série allait réellement trouver son ton avec l'arrivée du scénariste Warren Ellis. Sous l'égide d'Ellis, Stormwatch allait devenir autre chose et recruter des membres supplémentaires et atypiques tels que Rose Tattoo (l'esprit de la vengeance),

SOON EVEN THIS KRYPTONIAN WILL SERVE HELSPONT.
I DISPATCH A SEEKER TO EVALUATE THRALLS I CAN CULL FROM THIS WORLD'S METAHUMAN POPULATION, BUT IT CONFIRMS THERE ARE NONE MORE POWERFUL THAN HE.

Jenny Sparks (la personnification du XXe siècle) et Jack Hawksmoor (un humain modifié pour vivre en osmose avec les villes). Sparks, Hawksmoor et un membre préexistant (Swift) allaient former Stormwatch Black, la branche la plus discrète mais aussi la plus cynique de l'organisation. En quelques mois, il devint vite clair qu'Ellis avait une prédilection pour les membres de "Black". Finalement, l'auteur sacrifia la plus grande partie du groupe, utilisée comme "chair à canon" dans un crossover WildCATS/Aliens – les membres survivants de Stormwatch s'alliant à Midnighter, Apollo, Docteur ou l'Ingénieur pour fonder l'Authority (série illustrée par Bryan Hitch). Autrement dit, que se passerait-il si les surhommes, au lieu de se contenter de combattre des méchants, faisaient monter les enchères et s'occupaient de changer le monde sans demander la permission? Et au passage, Ellis et Hitch puis, après eux, Mark Millar et Frank Quitely, se chargeront de rendre l'équipe politiquement incorrecte. Certains membres se droguent, Midnighter et Apollo (respectivement des copies de Batman et Superman) s'unissent dans un mariage gay bien avant que l'époque soit venue, et adoptent une petite fille. Créé à la fin des années 1990, ***Authority*** reste sans doute un des succès majeurs de Wildstorm. Mais dans le cadre de la relance il était difficile de repartir d'emblée avec une Authority constituée. Disons plutôt qu'il était plus sage de ne pas le faire. Les gens d'Authority étaient du genre à renverser le gouvernement de Corée du Nord dans la matinée puis emprisonner dans l'après-midi le président des USA pour crimes contre l'humanité. On imagine mal la chose fonctionner dans le cadre d'un univers partagé où tant d'autres super-groupes, comme la Justice League, sont garants de l'ordre établi. Dans l'univers DC, Authority pas n'aurait autant de marge de manœuvre. Et puis, comme de toute manière la tendance était de revenir aux origines, c'est vers l'équipe initiale ***Stormwatch*** que le choix se tourna (DC pouvant toujours se réserver le droit de recréer ***Authority*** à une date ultérieure). En 2011, c'est au scénariste anglais Paul Cornell qu'est confiée la refonte. Et elle est de taille. Stormwatch est présentée comme une organisation secrète qui protège le monde depuis des siècles (le concept n'est pas sans rappeler la série ***S.H.I.E.L.D.*** de Jonathan Hickman, avec moins d'implication de véritables personnages historiques). Chez un DC qui vient de saborder son passé, Cornell imagine qu'il existe une "histoire secrète" des surhommes. En plus, il est aussi le scénariste de ***Demon Knights,*** qui se déroule à l'époque médiévale (et qui implique divers personnages connus de DC comme Etrigan, Madame Xanadu ou Shining Knight). Très vite il apparaît que les deux séries sont les deux côtés d'un seul objet: ***Demon Knights*** est, en gros, une première incarnation de ***Stormwatch***. Pour parfaire la liaison, le titre moderne n'est pas composé que de personnages anciennement liés à Wildstorm, on découvre aussi que le Martian Manhunter (traditionnellement associé à la Justice League) fait partie du lot. On est loin de l'organisation internationale de la version première. Mais, surtout, il faut intégralement reconstruire tout en se gardant une part d'inconnu (dans le contexte d'un *relaunch,* il est difficile de reprendre trait pour trait les mêmes personnages pour leur faire revivre exactement les mêmes événements dans le même ordre). Pour résumer, la série ***Stormwatch*** commence donc avec la première rencontre avec Apollo (pas encore recruté). Midnighter n'apparaîtra que par la suite. DC, lancé dans une politique globale de déconstruction des couples, vient de désintégrer son premier mariage gay. Et Cornell s'efforce de moderniser ***Stormwatch*** en y ajoutant des personnages qui reflètent l'air du temps (comme Projectionist, une femme qui personnifie les technologies d'information). Mais les nouveaux visages ont peu de charisme. Et, qui plus est, Cornell ne restera pas sur la série, ce qui rendra la complémentarité avec ***Demon Knights*** assez problématique. Martian Manhunter, finalement réquisitionné en vue de la relance de la Justice League of America sera remplacé, à terme, par les extraterrestres Weird (une ancienne création de Jim Starlin) et Lobo comme garants du contact avec l'univers DC. Mais ce qui jouera contre la série, c'est que si elle fait référence au reste des titres de son éditeur, l'inverse n'est pas vrai. Tout au plus, on verra le Martian Manhunter faire une petite apparition chez les Green Lanterns le temps de mentionner Stormwatch. En l'occurrence, scénaristes et éditeurs sont passés à côté de connexions évidentes: quitte à être dérangés par la redondance de certains archétypes, on aurait pu affronter les choses frontalement. Par exemple, que pense Batman du Midnighter, et inversement? Le Midnighter n'aurait-il pas pu être mentionné dans ***Batman Inc.,*** la série qui réunissait tous les pseudo-Batmen? Ou, à défaut, n'aurait-on pas pu le croiser dans les pages de ***Batman & Robin***? Disons qu'au lieu de s'occuper de glisser un Manhunter dans les rangs, on aurait pu voir ce que les héros de Wildstorm auraient pu apporter ailleurs, les rendre plus visibles. L'affront suprême a été quand DC a décidé arbitrairement de remplacer Lobo par une version inédite, expliquant qu'après tout, le Lobo qu'on avait vu quelques mois dans ***Stormwatch*** était... un imposteur. Autrement dit le "garant" du lien avec DC en

avait pris un coup. ***Stormwatch*** est rapidement devenue une série qu'on pouvait ignorer, dont on pouvait se passer, par opposition au noyau dur de DC (la preuve en est qu'en France, Urban Comics a décidé – non sans raison – de faire l'impasse dessus). Elle s'arrête donc ces temps-ci aux USA. Mais il reste toujours la possibilité de rebâtir sur ses cendres, soit en lançant en lieu et place une série ***Midnighter/Apollo*** ou en revenant au titre ***Authority*** (l'un n'empêchant pas l'autre d'ailleurs).

DISPERSIONS

En parallèle des trois titres officiellement liés à Wildstorm, DC a disséminé dans ses autres séries plusieurs figures connues. C'est ainsi que, dès le premier épisode de la nouvelle série ***Superboy*** (écrite par Scott Lobdell), on tombe sur Caitlin Fairchild (la cheftaine de ***Gen 13*** dans l'ancienne continuité). Mais une Fairchild bien différente puisqu'elle participe à des expériences sur des humains (là où, dans la version précédente, son origine la voyait en victime de ce genre d'agissements). Grunge aussi a refait surface dans les pages de ***Superboy,*** quand il tente de tuer le protagoniste de la série. C'est dans la même série que l'on retrouve également Warblade (anciennement connu comme membre de WildCATS). Mais, comme Grunge, il paraît avant tout traité comme un tueur, bien loin du héros que l'on connaît. Lobdell tente aussi un glissement sémantique pour expliquer que le terme Gen 13 ne désigne plus la 13e génération mais un groupe génétiquement modifié comprenant treize individus. Ce sont les treize porteurs d'un gène spécial. Préambule à un retour de ***Gen 13***? Non. Finalement, en lieu et place, c'est une série ***Ravagers*** qui sera lancée, dans laquelle Fairchild dirige un groupe inédit, plus spécialement pensé comme un dérivé des Teen Titans et de Superboy. Là aussi, la série fera long feu. Un autre titre composite tentera également d'intégrer les personnages Wildstorm au passé de DC. Team 7 (autre nom associé à l'ex-label de DC) devient une équipe de "black ops" active par le passé, qui a réuni des gens comme Black Canary ou Amanda Waller mais aussi le futur Grifter. Le groupe reste dirigé par John Lynch (l'équivalent de Nick Fury pour ***Wildstorm***), et on finit par y croiser Ladytron, Spartan et Majestic (trois membres de l'ancien WildCATS). Manque de chance, ***Team 7*** n'est pas mieux reçu que ***Ravagers,*** et le titre s'efface très rapidement. Un autre axe s'est ouvert avec ***The Movement*** (une équipe de jeunes super-héros activistes), série au demeurant sans aucun rapport mais dont on découvrait finalement que Rainmaker, autre héroïne liée à l'ancien ***Gen 13,*** faisait partie. Mais, comme les autres, ***The Movement*** ne décolle pas, et on semble loin de voir arriver l'un des anciens bébés de Jim Lee dans les rangs d'un groupe de premier ordre comme la Justice League. L'annonce de l'arrêt de ***Stormwatch*** semblerait être le dernier clou dans le cercueil de Wildstorm. "Semblerait" parce que bien sûr, il ne fait pas l'ombre d'un doute que DC n'en a pas terminé avec ces personnages. N'empêche qu'après tout ça, la relance post-2011 des héros Wildstorm fait grise mine. Et que l'éditeur se montre poussif. Par exemple, ***Forever Evil,*** le crossover en cours aux USA, fait bon usage des super-vilains traditionnels de DC. Mais ceux qui dépendaient de Wildstorm brillent… par leur absence. Toutefois, avant de crier à l'échec, il convient de se poser une autre question. Et s'il s'agissait… d'un petit traquenard entre amis ?

COMME UN PARFUM DE PIÈGE

En 2011, Jim Lee avait les mains prises par ***Justice League***. Depuis, il a été appelé en pompier pour rebooster les ventes de ***Superman***. Il ne risquait donc pas de relancer ***WildCATS*** en bonne et due forme. Et comme on l'a vu, il se garde ce projet fétiche pour une date ultérieure. Lors de la New York Comic Con 2012, Jim Lee expliquait : *"J'ai lâché la bride, en particulier parce que toute la finalité des* ***New 52*** *était de clarifier les choses, de les simplifier, d'ajouter de nouveaux éléments. Donc j'étais vraiment curieux de voir ce que l'équipe éditoriale basée à New York pouvait faire avec les personnages Wildstorm, comment ils les voyaient et comment ils les intégreraient dans l'univers DC."* Or, tout cela s'inscrit dans une situation que nous avons déjà décrite. La branche "côte Ouest" de DC est construite sur les cendres de l'ancien pôle éditorial Wildstorm. Lee et ses principaux collaborateurs y résident, y travaillent. Et la phrase dite ici est lourde de sens, quand le dessinateur et vice-président de DC ramène d'un seul coup les choses sur un critère géographique. En fait, les titres Wildstorm du *relaunch* sont des productions de l'équipe éditoriale de la côte Est… avec une participation minimale du DC de la côte Ouest, qui a laissé les choses se faire sans vraiment y participer et l'air de rien, en rappelant que ces projets étaient le fruit de l'autre équipe. En bon français, ça s'appelle croiser les bras en attendant que l'autre se plante. New York ayant récemment perdu le bras de fer qui l'opposait à la côte Ouest, c'est bien le pôle éditorial de l'Est qui va disparaître (ou tout au moins être absorbé par l'autre à l'horizon de 2015). Et dans cette perspective il serait très étonnant qu'on n'assiste pas à une reprise, à un regain des héros Wildstorm, qui, d'un seul coup deviendront plus "stratégiques", le tout étant cependant conditionné par l'attention que Jim Lee pourra accorder (ou pas) à un projet ***WildCATS***. Mais avec des personnages éparpillés et cooptés par des séries tierces (par exemple, Grunge et Warblade traités comme de simples tueurs), est-ce que leur avenir n'est pas hypothéqué ? En clair, est-ce que les petites chamailleries entre l'est et l'ouest n'ont pas saboté les nouvelles incarnations de ces héros ? Pas forcément, car si on y regarde bien, DC s'est gardé un fil rouge en guise de porte de sortie, la plupart des comic-books concernés faisant un usage de la génétique avancée et… du clonage. Dans ***Voodoo,*** il est bien vite question d'un clone de l'héroïne. Dans ***Superboy,*** Fairchild, les Ravagers, Grunge ou Warblade sont lourdement liés à N.O.W.H.E.R.E., une organisation à la base de la création de Superboy, là aussi par clonage. Même Grifter a été génétiquement modifié… Au pire, les futurs scénaristes auront tout le loisir de tailler dans la masse façon Lobo, en expliquant que les mauvaises versions étaient des copies et qu'on va maintenant voir les personnages authentiques ! Ramener en force les héros de Wildstorm est donc tout à fait possible, et DC serait bien inspiré de procéder à la même démonstration de force, de talents recrutés, qu'on avait pu voir pour ***Before Watchmen.*** L'autre marge de progression de la firme reste le multimédia. Dans les années 1990, Jim Lee s'était débrouillé pour faire de ***WildCATS*** un dessin animé, et on voit mal ce que Warner/DC attend pour ajouter à sa liste de dessins animés *"direct to DVD"* certaines des grandes sagas de ***Stormwatch*** ou ***WildCATS.*** Sans parler de séries TV ou de films éventuels. Après tout, pourquoi ***Superman*** ou ***Watchmen*** auraient droit au cinéma tandis qu'***Authority*** ou ***Planetary*** se morfondraient dans leur coin? Idem pour les jouets, qui sont bien peu à provenir de la gamme enfantée par Jim Lee. Avec Wildstorm, DC dispose d'une réserve supplémentaire de personnages et serait bien inspiré de l'utiliser dans les mois qui viennent pour donner un souffle nouveau à ses 52 mensuels…

X.F.

DC COMICS PRESENTS
Voodoo
in
keeping secrets
story JIM LEE
art & cover
WHAM!
WHAM!
WHAM!

MAGNÉTO

ANDY DIGGLE

D COMME DIGGLE ET V COMME VENDETTA !

ANDY DIGGLE EST SCÉNARISTE, PUR PRODUIT DE L'ÉCOLE ANGLAISE QUI A FAIT LE SUCCÈS DE 2000 AD OÙ IL A ÉTÉ ÉDITEUR, AVANT DE TRAVAILLER CHEZ DC SUR *SWAMP THING*, *HELLBLAZER*, *THE LOSERS* OU *GREEN ARROW YEAR ONE* (URBAN COMICS). CHEZ MARVEL ON LE RETROUVE SUR *THUNDERBOLTS*, *DAREDEVIL*, ET *CAPTAIN AMERICA LIVING LEGEND*. PUIS ON DÉCOUVRE SES SÉRIES "NOIRES" *SNAPSHOT*, *UNCANNY* ETC. UN RÉVOLUTIONNAIRE À L'HUMOUR BRITISH DANS LA TRADITION D'ALAN MOORE...

Vous êtes l'auteur de *Captain America Living Legend*, mini-série en 4 épisodes qui vient de paraître aux USA, mais c'est un vieux projet, non ?
Oui, ça devait s'appeler *Astonishing Captain America* et sortir au moment du 1er film, pour permettre à de nouveaux lecteurs qui aiment les films mais ne lisent pas de comics de plonger dans le personnage. C'était bien pour moi, car j'aime faire des histoires courtes et complètes. J'ai été très flatté quand Marvel m'a proposé ce projet, même si je n'étais pas sûr d'être la bonne personne pour ce boulot...

Pourquoi, vous n'êtes pas fan du personnage ?
Disons que je n'ai pas grandi en lisant des comics de super-héros... De nombreux auteurs de comics rêvent de bosser sur tel ou tel personnage parce que c'était leur favori quand ils étaient petits, alors que moi je rêvais d'écrire et de dessiner mes propres histoires... Donc si j'accepte un projet, il faut que j'aie une histoire intéressante à raconter et au départ je n'étais pas sûr que ce soit le cas avec Cap. Jusqu'à ce qu'en discute avec Adi Granov ! Comme il m'avait dit qu'il serait prêt à dessiner ces épisodes, je lui ai donc envoyé un mail, comme je le fais souvent avec les artistes avec lesquels je travaille pour lui demander quelle histoire il aurait envie de dessiner. Et ce qu'il ne voudrait PAS dessiner. Car la bande dessinée est un travail d'équipe, si je file des pages entières de conversation à dessiner à quelqu'un qui aime les décors ou les machines, ça a peu de chance de lui plaire, c'est dommage ! (rires)

Vous vous connaissiez déjà avec Adi ?
Oui on s'est rencontrés en Angleterre au festival Thought Bubble de Leeds. C'est la première fois que je venais à Angoulême, mais ça m'a fait penser à Leeds en termes d'ambiance ! J'adore Leeds, on repart toujours de ce festival en aimant les comics encore plus qu'en y arrivant ! Alors que dans les conventions américaines qui sont gigantesques et désormais tournées surtout vers le cinéma ou la télévision, on repart surtout fatigué (rires). Bref, c'est Adi qui a eu l'idée de base de cette histoire. Il m'a envoyé un très court e-mail où il me disait qu'il verrait bien une base militaire russe abandonnée où se seraient passées des expériences mystérieuses... J'ai tout de suite cliqué ! J'ai pensé au réalisateur russe Andreï Tarkovski, j'ai vu un décor naturel avec une atmosphère étrange, l'alien etc. Ça m'a donné un angle, une entrée dans cette histoire et du coup très rapidement c'était un projet que je VOULAIS écrire. S'il m'avait demandé de faire un épisode classique de Cap contre les méchants, je n'aurai probablement pas accepté, mais là, ça me semblait apporter quelque chose de nouveau, donc ça valait le coup ! Je ne sais pas trop comment les fans de Cap vont le prendre au final, mais je suis assez content.

Pourquoi ces épisodes ne sortent que maintenant alors que vous les avez écrits il y a des années, non ?
Oui... Ça fait déjà 3 ou 4 ans, je crois... Mais entre-temps, Adi a été embarqué par Joss Whedon sur le film *Avengers*, pour faire des designs ! Et quand c'est Joss Whedon qui vous le demande, vous y allez ! (rires) Je le comprends très bien... Mais du coup, il nous fallait un nouvel artiste et Marvel a attendu un certain temps pour trouver le bon : Augustin Alessio. Ils ont eu raison, c'est difficile de succéder à Adi et il a bien réussi il me semble. Quant à moi, pour terminer cette histoire j'ai fait appel à Eddy Robson qui est un bon ami. Il n'est pas crédité dans le bouquin, mais je veux le remercier publiquement de son aide.

C'est vrai qu'il y a du nouveau dans ces épisodes de Cap, mais franchement le coup des Russes ça a déjà été fait des dizaines de fois...
Oui, je sais, mais choisir ENCORE les nazis, c'était pire... (rires) On n'y peut rien, Cap est né dans un monde très manichéen, on sait qui sont les gentils et qui sont les méchants... Alors que moi justement j'aime bien quand on opère dans les nuances de gris, comme dans le monde d'aujourd'hui... D'où l'idée de démarrer à l'époque de la Seconde Guerre mondiale, mais de se réveiller ailleurs ensuite... Et avec la guerre froide, c'était déjà moins clair pour savoir qui étaient les gentils ou pas... Alliés, ennemis, c'était plus complexe. Les USA et la Russie étaient antagonistes, mais ça ne rendait pas forcément les Russes méchants... Et donc je trouvais pas mal d'avoir comme leader des Russes ce personnage assez sympathique, même quand on se bat contre lui... je n'aime pas les héros qui suivent les ordres de quelqu'un d'autre... Et comme Cap est un soldat, ça lui arrive trop à mon goût... J'aime bien les héros qui posent des questions, qui remettent en cause l'autorité. C'est comme ça qu'est née une de mes séries, *The Losers*.

À propos de *The Losers*, avant même d'être adaptée pour le grand écran, la BD était très "cinématographique" dans le storytelling notamment, est-ce comme ça que vous créez vos séries, en ayant la vision des cases ?
Je suis un grand fan de cinéma, oui et cette série était vraiment ma lettre d'amour au scénariste Shane Black, qui a créé "des films d'action comme *L'arme fatale*" etc. C'était aussi une remise en cause de la façon dont les USA ont réagi au 11 septembre 2001. Ils avaient envie de vengeance, mais ils passaient cette envie sur les mauvaises personnes. Les républicains notamment ont utilisé cet événement tragique pour faire avancer leur agenda politique. Ça ne me paraissait pas normal ! Évidemment quand Hollywood a fait l'adaptation de *Losers*, ils ont enlevé tout le côté politique de la série et même si le film était marrant à voir, c'était un bon divertissement, c'est dommage. Je comprends qu'ils aient changé l'histoire, ça, c'est normal, mais enlever la réflexion politique c'est comme si cette série avait perdu un peu de son âme...

Et en plus le film n'a pas marché !
Heureusement je rencontre quand même pas mal de gens qui me disent qu'ils ont découvert la BD après avoir vu le film, des filles surtout, donc ça aura au moins servi à ça !

RE RES PÈ

- 2004 : *The Losers* (DC)
- 2007 : *Green Arrow Year One* (DC)
- 2008 : *Hellblazer* (DC)
- 2009 : *Daredevil* (Marvel)
- 2013 : *Snapshot* (Image)
- 2013 : *Captain America Living Legend* (Marvel)

Vous écrivez toujours des comics pour des gens qui n'en lisent pas habituellement ?
Oui, définitivement ! C'est difficile à comprendre en France, mais il existe une forteresse autour des comics aux USA. Ils s'adressent uniquement aux gens qui vont chaque semaine dans les comic-shops pour acheter leur dose hebdomadaire de comics voire de super-héros. Ils suivent des personnages, pas des auteurs. Moi au contraire, j'aime plutôt les artistes originaux, les séries indépendantes, les comics Vertigo, bref j'ai été élevé avec 2000 AD qui était à la fois noir et drôle, et qui contestait l'autorité en permanence. Ça n'a rien à voir avec le courant mainstream !

Vous avez une conception très européenne des comics et je dirai même très british...
Sans doute ! Dans l'humour, le sarcasme, la révolte. On ne voit pas assez souvent ça à l'écran à mon goût. À part peut-être dans des films comme *Robocop* ! J'adore *Robocop* ! (rires)

***Snapshot* était aussi dans cette veine, mais on dirait que vous n'avez pas eu assez de pages pour vraiment développer cette histoire, vous vous verriez faire une suite ?**
Je ne crois pas, non... Mon amour du cinéma n'est pas que dans l'action, il est aussi dans la structure des histoires, elles doivent avoir un début, un milieu et une fin bien définie. Et Snapshot a la fin que j'avais prévue... Donc je ne me vois pas trop continuer après ça, car pour moi l'histoire est terminée... Mais on ne sait jamais, on a eu quelques personnes qui s'intéressent à *Snapshot* pour le cinéma ou la TV, donc si on trouve une vraie bonne raison de continuer l'histoire et un angle intéressant, on verra... Ce qui est drôle c'est que c'est la seule série que j'ai faite en creator owned jusqu'à présent... Les gens sont toujours persuadés que je bosse pour moi-même en permanence, mais ce n'est pas le cas (rires) J'espère que ça veut dire que même quand je travaille pour un studio j'essaye qu'on entende ma propre voix... (rires) Après *Green Arrow Year One* on me posait la même question sur le fait de continuer l'histoire... Mais pour moi, une fois qu'il a changé et qu'il est devenu le super-héros qu'il devait être, c'est terminé, ça ne m'intéressait plus...

La TV a trouvé, on dirait, puisque la série *Arrow* est largement inspirée par votre bouquin ! Tout ce qui concerne l'île etc.
C'est un mélange de plusieurs story arcs... D'ailleurs, je ne suis pas allé sur le tournage, on ne m'a rien demandé et je ne toucherai pas un centime là-dessus... Mais bon, ils ont appelé un personnage comme moi, c'est cool ! Et le sidekick de Green Arrow s'appelle John Diggle comme mon vrai frère ! (rires) Marc Guggenheim m'avait demandé mon avis avant de nommer le personnage comme moi, et j'avais dit oui, mais voir mon nom tatoué sur le corps de Deadshot comme ça à l'écran, ça m'a fait bizarre... (rires)

Mélange peut-être, mais China White est directement tirée de votre comic-book...
C'est vrai, on l'a créée ! C'est la première fois que je fais ça, mais j'avais décidé dans cette série de donner un symbole aux couleurs. Je voulais que le vert symbolise la vie et le blanc, la mort. C'est pourquoi la série débute dans la neige, dans un espace blanc, car il est perdu, il a perdu son âme... Parfois ça a bien marché, parfois moins, mais c'est chouette qu'ils aient décidé de garder ça et China dans la série, même si elle ne ressemble pas au comic-book... Ils font ce qu'ils veulent à la télé ! (rires)

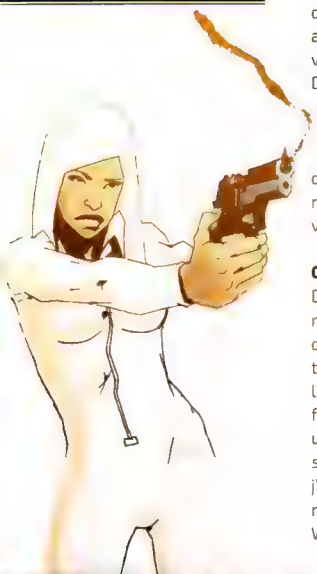
Personne ne s'était occupé de recomposer les différents aspects de l'origine de Green Arrow (ci-dessus) avant Andy Diggle. Ou plus exactement personne n'avait pensé à y chercher autre chose.

Ci-dessous, ***Uncanny*** (chez Dynamite), les aventures d'un type d'autant plus talentueux qu'il copie les dons des gens qu'il croise

En bas, une page de ***Captain America Living Legend*** qui n'est pas sans rappeler une scène du premier film.

Ci-dessous : China White, une création d'Andy Diggle inspirée par une logique de couleurs et qui a finalement fait le bond vers la télévision. C'est l'une des premières menaces affrontées par le héros d'***Arrow***

En bas, ***Snapshot***, une collaboration récente entre Diggle et Jock, déjà parue en VF chez Urban

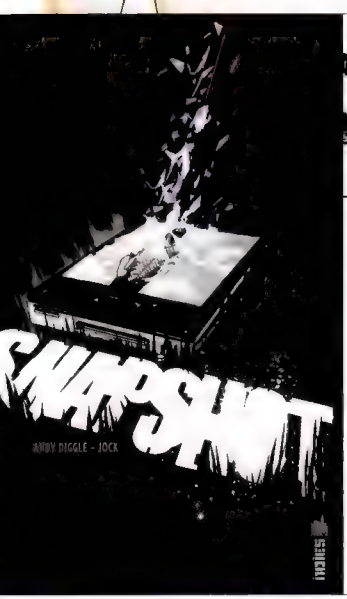


Vous avez une nouvelle série chez Dynamite, *Uncanny*, parlez-nous en un peu...

C'est un polar-thriller avec une pointe de surnaturel... Weaver, le personnage principal est un voleur, un arnaqueur, un joueur, qui peut piquer les qualités des gens, leur expertise ou leur mémoire, en les touchant. Donc il vous serre la main et hop, il sait faire du kung-fu, ou il connaît votre numéro de compte, ou il peut pirater un ordinateur si vous savez le faire, mais ça ne dure pas longtemps. Il utilise donc ses nouveaux pouvoirs pour ses missions, rapidement, avant de les perdre. Il pense qu'il est cool, il a confiance en lui etc. mais en fait tout ça n'est pas vrai, puisque toutes ses qualités viennent des autres! Donc un jour, au lieu de frimer comme à l'ordinaire, il va réaliser que rien ne vient de lui, qu'il n'est qu'un imposteur, et il va se retrouver paumé! Ce qui m'intéressait c'était de le mettre par terre! (rires) C'est donc ce que j'ai fait dans le #1. Et dans le #2, on va le reconstruire pour qu'il devienne la personne qu'il est vraiment...

C'est vous qui êtes allé proposer ce projet ?

Dynamite m'avait demandé d'écrire un polar pour leur nouvelle ligne de comics noirs et comme j'adore ça et que j'en avais un peu assez des super-héros, j'ai dit oui tout de suite. J'ai pitché une première histoire, mais l'éditeur m'a dit qu'elle était trop proche de celle que faisait Garth Ennis dans la même collection. J'étais un peu déçu... Et là il m'a dit "*Et pourquoi pas un personnage qui piquerait les qualités des gens*" ? Et voilà j'étais parti ! (rires) Je n'avais jamais fait de surnaturel jusqu'à maintenant, ça m'a bien plu ! Et le fait que Weaver prétende être quelqu'un d'autre aussi.



Vous avez commencé votre carrière avec des bouquins de ce genre, *Lady Constantine* par exemple...

Oui, c'était mon premier boulot pour les Américains ! On avait déjà travaillé ensemble Jock et moi sur *Lenny Zéro* pour 2000 AD et on était tous les deux de grands fans d'*Hellblazer*. Alors on a envoyé *Lenny Zero* à Will Dennis, éditeur à Vertigo en lui disant qu'on rêverait d'écrire *Hellblazer* ! Il a bien aimé et ça tombait bien car il cherchait des artistes pour faire des mini-séries autour de Sandman et c'est comme ça qu'il nous a confié *Lady Constantine* ! J'aime bien Sandman, mais je n'aime pas avoir l'impression de manger les restes de quelqu'un d'autre, si je peux m'exprimer ainsi... (rires) Donc j'avais envie de faire quelque chose d'un peu différent de Sandman, de plus dans mon style... Et Will nous a laissés faire. Au final on n'a pas fait un spin-off de Sandman, on a fait un spin-off d'Hellblazer ! (rires) Et ça me correspond mieux ! J'ai toujours adoré John Constantine, c'est le meilleur personnage de comics qui existe ! Et pour revenir au héros qui conteste l'autorité, il se pose là ! (rires) Il est irrévérencieux, il est cynique, je l'aime !

Ça doit vous énerver, alors, que DC ait décidé d'intégrer John Constantine dans son univers mainstream aux côtés de la Justice League?...

Je tâche de garder l'esprit ouvert... (rires) Je ne sais pas encore ce que j'en pense parce que je n'ai pas lu les nouveaux épisodes... Et puis ils ont pris des gens talentueux. Jeff Lemire en écrit quelques-uns il me semble, et c'est un bon auteur ! S'ils le transforment en super-héros, ça ne va pas me plaire, c'est sûr, (rires) mais il faut être honnête, Constantine a démarré dans l'univers DC ! Il est né dans les pages de *Swamp Thing* par Alan Moore, au moment de *Crisis*. Je devais avoir 15 ans à l'époque et je m'en souviens très bien, je ne comprenais pas tout ce qui se passait, mais j'ai foncé chez mon libraire pour acheter d'autres comics, ce gars qui crache et qui insulte tout le monde, ça me parlait beaucoup plus que Batman ! (rires) Mais après

Le John Constantine d'***Hellblazer*** (ci-contre) n'est plus ! DC en a fait une version grand public, privée d'une grande partie de ce qui lui donnait son caractère

À droite ***Action Comics***, une série dont Andy Diggle n'aura finalement écrit qu'un épisode avant de jeter l'éponge face aux incohérences éditoriales

"C'est difficile à comprendre en France, mais il existe une forteresse autour des comics aux USA."

300 épisodes d'*Hellblazer* je comprends bien qu'il leur fallait changer quelque chose... Ça pourrait marcher en fait de mettre Constantine dans un univers de super-héros... Il faut voir... Après, moi ça ne me paraît pas évident car dans ma perception, le monde où est Constantine ne peut pas être le même que celui où est Superman... Mais c'est personnel... Karen Berger, elle, disait tout le temps que Vertigo faisait partie de l'univers DC...

Avec tout ce que vous nous avez dit, on se demande sincèrement pourquoi vous aviez accepté d'écrire *Action comics* pour DC ! Et bien sûr, on se demande aussi pourquoi vous avez arrêté si vite...

Hum... Comment expliquer ça diplomatiquement... Revenons un peu en arrière... Quand je suis arrivé chez Marvel il y a quelques années, avant que je ne commence, Axel Alonso m'a pris dans son bureau et pendant une heure pour m'expliquer ce qui s'était passé dans l'univers Marvel dernièrement et ce qui allait s'y passer l'année suivante, dans les grandes lignes. Il ne m'a pas dit quoi écrire, mais j'avais une idée très claire du contexte. Alors que quand je suis arrivé chez DC, personne ne m'a expliqué le contexte... Et quand j'ai commencé à écrire mon déroulé pour les 12 prochains épisodes, ils m'ont dit super, c'est parfait. Mais dès le premier mois, il y avait des changements à faire. De GROS changements... Ça n'allait plus dans cette direction. Le contexte avait changé... Et ce qu'on me demandait n'avait pas de sens par rapport à mon histoire... Ça m'a pris six mois pour finaliser un épisode... Ce n'est pas possible de bosser dans un stress pareil ! Donc à un moment je me suis dit, ce que je fais ne leur convient pas et ça ne va pas aller vers le mieux... On ne s'est pas disputés, nous nous sommes quittés bons amis, ils m'ont même proposé un autre projet depuis, d'ailleurs. Je pense juste que je n'étais pas l'homme de la situation... Pourtant cet unique épisode que j'ai écrit seul semble avoir touché les gens... À la convention de Chicago plusieurs lecteurs sont venus me dire qu'ils avaient aimé ma version de Superman. J'étais surpris mais content ! Chacun sait comment Superman DOIT être, humble, gentil etc. mais je ne sais pas pourquoi ils persistent comme dans le film par exemple, à le montrer violent et en colère... Quand on est l'homme le plus fort du monde, on doit être aussi le plus doux avec les autres... Parce que si Superman est en colère, ça barde pour le reste du monde !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

CAPTAIN AMERICA™

LE MYTHE CONTINUE

EN KIOSQUE

MARVEL TOP 13
Par **Andy Diggle**, **Adi Granov**
et **Augustin Alessio**
96 pages - 5,50 € - Le **18 mars**

MARVEL KNIGHTS 13
Par **Ed Brubaker**
et **Jackson Guice**
128 pages - 5,70 € - Le **18 mars**

MARVEL CLASSIC 14
Par **Steve Englehart**
et **Sal Buscema**
136 pages - 5,90 € - Le **25 mars**

EN LIBRAIRIE

MARVEL DELUXE :
LE RÊVE EST MORT
Par **Brubaker**, **Epting** et **Perkins**
296 pages - 28,50 € - Le **12 mars**

CAPTAIN AMERICA :
L'INTÉGRALE 1970
Par **Stan Lee** et **Gene Colan**
248 pages - 29,95 € - Le **12 mars**

MARVEL HORS COLLECTION :
CAPTAIN AMERICA - LES ÉLUS
(NOUVELLE ÉDITION CARTONNÉE)
Par **David Morrell** et **Mitch Breitweiser**
144 pages - 14,95 € - Le **26 mars**

RETROUVEZ-NOUS SUR :

Panini COMICS
www.paninicomics.fr

MARVEL
marvel.com

© 2014 MARVEL

DROIT DANS LE MUR ?

IL Y A TROIS ANS DC COMICS S'EST RÉINVENTÉ AUTOUR DES AGISSEMENTS D'UN SEUL PERSONNAGE : FLASH ! C'EST PAR CE HÉROS SUPER-RAPIDE QUE TOUT EST ARRIVÉ. C'EST LUI LE RESPONSABLE DU VISAGE ACTUEL DES 52 SÉRIES SUPER-HÉROÏQUE DE SON ÉDITEUR. MAIS, CETTE PLACE DE CHOIX N'A POURTANT PAS ÉTÉ EXPLOITÉE COMME ELLE AURAIT DÛ. EN 2014 FLASH SE CHERCHE TOUJOURS. ET SI LA SOLUTION ÉTAIT À CHERCHER DU CÔTÉ DE VIL COYOTE ?

2011 : DC Comics refond son univers super-héroïque autour d'un événement majeur, ***Flashpoint***, centré sur le seul héros Flash (Barry Allen) plongé dans un monde beaucoup plus désespéré qu'il lui faut reformuler. Flash fait ce qu'il faut et échappe à ***Flashpoint*** dans le but de restaurer l'univers classique antérieur. Mais il est intercepté dans les dernières pages par une femme mystérieuse (on apprendra plus tard qu'il s'agit de Pandore) qui fait que l'univers qu'il recrée n'est pas (tant s'en faut) l'univers qu'il avait quitté. Dans les dernières pages de la minisérie ***Flashpoint***, Flash devient donc en quelque sorte le "père" de l'univers DC actuel ou tout au moins le complice de sa création. En un sens, ce n'est que logique car, depuis les années 1950, le personnage a toujours été là pour les évolutions les plus spectaculaires de DC. Rien que la première apparition de Barry Allen (policier scientifique à la rapidité surhumaine depuis qu'il a été frappé par un éclair) en 1956 est considérée par la plupart des lecteurs comme le coup d'envoi du Silver Age, comprenez l'Âge d'Argent, la deuxième génération de super-héros américains. Sur le CV d'un héros de BD, ce n'est pas rien. C'est le succès de cette co-création de Robert Kanigher, John Broome et Carmine Infantino qui incitera DC à réinventer d'autres héros comme Green Lantern puis, à terme, de lancer la ***Justice League of America***. Là où Superman, Batman ou Wonder Woman peuvent être considérés comme des piliers intemporels de l'éditeur (le moindre changement du design de leur slip défrayant la chronique), Flash est l'incarnation d'un principe actif, la personnification du progrès. C'est aussi une lignée, une dynastie qui met en scène ses propres remplacements. Bien vite Barry Allen se découvrira un partenaire en la personne de son jeune neveu par alliance, Wally West (alias Kid Flash) pourvu des mêmes pouvoirs que lui, renouera les liens avec son prédécesseur (Jay Garrick, le Flash des années 1940) et provoquera donc la rencontre entre les différentes générations des personnages de DC, organisant par la même occasion une classification de terres parallèles où tous ces gens vivent. Clou du spectacle, Barry Allen se sacrifie héroïquement en 1985-1986 dans la série ***Crisis on Infinite Earths***, laquelle se termine par la fusion de toutes les terres parallèles de DC et une réécriture profonde de la continuité. Avec le recul, on se dit que le retour de Barry Allen en 2008, en préambule de ***Final Crisis***, ne pouvait s'accompagner que de nouveaux changements profonds pour la continuité de DC. Ou tout au moins que l'éditeur finirait par se servir à nouveau de cet outil qu'est Flash pour à nouveau changer les choses. Tout ça pour dire que si Superman, Batman et Wonder Woman sont les têtes d'affiches, Flash est de longue date le moteur sous le capot, celui par qui l'univers DC progresse par bonds. En un sens sans Barry Allen, Superman et les autres seraient encore des personnages publiés par le même éditeur mais qui, à de rares exceptions près, se parleraient à peine. L'univers DC existe à

travers Flash et sans doute plus encore depuis ces pages ultimes de ***Flashpoint***. Alors Flash serait un des cadors de DC? Malheureusement depuis trois ans peu de gens s'en souviennent, Barry Allen y compris.

LIQUIDATION DU FONDS DE COMMERCE

En 2011, suite à ***Flashpoint***, toutes les séries de DC Comics sont relancées au numéro 1 tandis que s'instaure un droit d'inventaire éditorial et scénaristique dans le but de rajeunir les héros de la firme. Pourtant Flash n'est pas mal loti dans la nouvelle configuration. Il est repris par le dessinateur Francis Manapul qui s'occupait déjà (en compagnie du scénariste Geoff Johns) de Barry Allen avant la refonte de la continuité. Cette fois, Manapul ne se contente pas de dessiner, il co-scénarise, rejoint par son partenaire Brian Buccelatto. L'approche graphique de Manapul fait pratiquement consensus puisque l'auteur pense ses situations simulta-

BIBLIO

JUSTICE LEAGUE SAGA #4
Éditeur VF : Urban Comics
Flash hante chaque mois les pages de *Justice League Saga*, non seulement comme membre de la Ligue mais aussi dans ses propres aventures solo (en VF on vit les derniers mois de l'ère Francis Manapul).

FLASHPOINT
Éditeur VF : Urban Comics
Ou "Chérie, je crois bien que je viens de réinventer l'univers DC par mégarde" Barry Allen se réveille dans un monde qui n'est plus vraiment le sien. Les conséquences seront fondamentales.

DC HEROES #1 : FLASH RENAISSANCE
Éditeur VF : Panini
La réimplantation de Barry Allen à l'ère moderne (enfin, avant la relance de 2011), ses retrouvailles avec les autres super-rapides et ses démêlés avec Néga-Flash, dans une continuité plus soutenue.

EN BAS ET CI-CONTRE : les premiers épisodes ont surtout été consacrés à refaire les origines des adversaires de Flash

AU CENTRE : l'équipe n'a pas pu utiliser Kid Flash autant qu'elle le voulait, il était "chasse gardée" des Teen Titans.

tation d'un type qui court. Fort d'une narration aussi bien bâtie, Flash selon Manapul est beau à regarder... Il faut pourtant évoquer deux nouveaux. Car si l'artiste fait le trait d'union entre

par la force des choses, Barry Allen n'est plus tout à fait le même. L'effet "renaissance" imposant un lourd cahier des charges à l'équipe créative et au héros. Flash est directement impacté par les nouvelles règles liées au rajeunissement. Il n'est plus question qu'il puisse avoir un neveu (Wally West) en âge d'être lui-même père de famille et de lui succéder dans le rôle de Flash. Toute la famille de Wally (sa femme, ses enfants qui eux-mêmes étaient devenus super-héros...) passe donc à la trappe sans autre forme de cérémonie. Les anciens contacts entre terres parallèles n'existent plus non plus, eux aussi reboottés, et (toujours dans l'idée de rajeunir les protagonistes) on perd l'idée d'une génération de super-héros active pendant les années 1940. Du coup Barry perd aussi tout lien avec les super-rapides antérieurs tels que Jay Garrick mais aussi Johnny Quick et Max Mercury. En clair la dynastie des Flash (et des héros rapides associés) est laminée par la rénovation. Même l'histoire individuelle de Barry Allen doit être oubliée : dans un contexte où les personnages n'ont plus conscience de l'existence de terres alternatives, la pertinence des diverses séries ***Crisis*** (qui reposaient sur ce principe) n'est plus de mise. On efface donc le sacrifice héroïque de Barry puis sa résurrec-

Le "suspense romantique" a remplacé le mariage dans le DC Universe

Barry puisque celui-là vient du futur : son petit-fils Bart, alias le nouveau Kid Flash. Mais là, la chose se heurte à une autre problématique : ***Flashpoint***. Barry [illegible] depuis des années sans [illegible] Wally West et cela ne posait pas de problème de penser que – dans l'avenir – ils auraient des enfants et des petits-enfants. Dans la nouvelle donne post-Flashpoint, toujours pour rajeunir, l'équipe éditoriale décide d'annuler la plupart des mariages en place pour revenir à un "suspens romantique". Du coup les versions modernes, Barry et Iris n'ont jamais été mariées et ne le seront peut-être jamais. Il y a bien un Kid Flash venu du futur dans la nouvelle série ***Teen Titans*** mais, au moins dans les premières années, l'équipe rédactionnelle des Titans refuse de [illegible] secret soit ébruité... Manapul et Buccellato se retrouvent donc aux commandes d'une série [illegible] uquement été construit sur cette notion.

TOUT NOUVEAU, TOUT BEAU ?

Face à cette problématique, les deux auteurs ont passé les premiers mois de leur run sur [illegible] possibles qui restaient ne sont plus de mise. Au lieu de revenir à une situation où Iris West [illegible] que le héros a jeté son dévolu sur sa collègue [illegible] supercalculateur humain) et trouvent de nou- [illegible] pour ses capacités. Autre caractéristique qui apparaît assez vite : la révélation qu'en usant [illegible] continuum espace-temps. Autant de choses

CI-DESSUS

nouvelles qui semblent aller dans le bon sens

numéro de **Wolverine & The X-Men** se vend

L'ÉTRANGE DESTIN DE MISS FLASH

Patty Spivot, la petite amie de Barry Allen depuis le reboot de 2011, celle qui a pris la place d'Iris West, n'est pas forcément très connue du public français mais c'est un personnage apparu en 1977, dans DC **Special Series #1**. Elle est d'abord pensée par le scénariste Cary Bates et le dessinateur Irv Novick comme une création éphémère qui n'est pas destinée à rester dans la vie d'Allen/Flash. Leur rencontre n'a d'ailleurs rien d'un coup de foudre. Elle est l'assistante de Barry, que le héros sauve alors qu'elle est frappée par un éclair. Recevant alors les mêmes pouvoirs que Flash, Patty décide de devenir sa nouvelle partenaire costumée, Ms. Flash, bien sûr sans que le héros ait pu donner son accord. D'autant qu'elle est totalement inexpérimentée et que ses pouvoirs vont déclencher catastrophe sur catastrophe. Central City fini même détruite à cause d'elle. Heureusement on réalise à la dernière page de l'histoire que ces événements ne se sont pas réellement produits, que tout ce qu'on a vu n'arriverait qu'au cas où Patty serait touchée par l'éclair. Étant le super-rapide que l'on sait, Barry a le temps de pousser la jeune femme hors de la trajectoire de la foudre. Elle n'hérite donc d'aucun pouvoir. Par la suite, au tout début des années 1980, Cary Bates importera Patty dans la série régulière de Flash, non pas comme Ms. Flash mais toujours comme l'assistante laborantine de Barry. Il apparaît alors que Patty est vaguement amoureuse de son mentor. Mais Barry ne lui rend pas cette affection. En 2011, c'est Geoff Johns qui ramènera Patty dans la vie d'un Barry ressuscité et on comprendra alors qu'elle s'était éloignée de Central City car elle ne supportait plus d'être en présence d'Allen sans que leurs sentiments soient réciproques. Mais quand elle revient, la série touche déjà à sa fin, se terminant pratiquement sur la mort de Hot Pursuit, l'homme à la moto cosmique. Qu'à cela ne tienne, Patty va endosser un rôle actif inattendu dans la série **Flashpoint: Kid Flash**. Elle et Kid Flash (Bart Allen, le petit-fils de Barry) sont projetés dans un avenir lointain où Brainiac a pris le pouvoir. Heureusement pour elle Patty a mis la main sur l'équipement d'Hot Pursuit, devenant à nouveau un personnage costumé mais toujours virtuellement puisque ces événements seront effacés au final (ce n'est pas plus mal pour elle puisqu'elle était terrassée par Brainiac). Dans la nouvelle continuité, comme Barry ne s'est jamais marié à Iris, plus rien ne faisait obstacle à l'idylle entre Patty et lui. De ce fait l'ex-Ms. Flash est pratiquement la seule survivante de la "Flash Family" dans la série, bien que personne – y compris elle-même – ne puisse se souvenir de sa carrière de super-rapide (ce n'était qu'un rêve) ou de ses exploits sous le masque d'Hot Pursuit...

RIGHT, MR. ALLEN! YOU'RE THE ONLY PERSON I TRUST WITH MY NEW SECRET IDENTITY!
PATTY! IT'S A RELIEF TO SEE YOU'RE ALL RIGHT--
BUT WHAT ARE YOU TALKING ABOUT?

CI-DESSUS : le nouveau Nega-Flash, une occasion manquée

EN BAS : les préparatifs pour une série télévisée ***Flash*** impacteront-ils le comic-book comme ce fut le cas pour ***Arrow*** ?

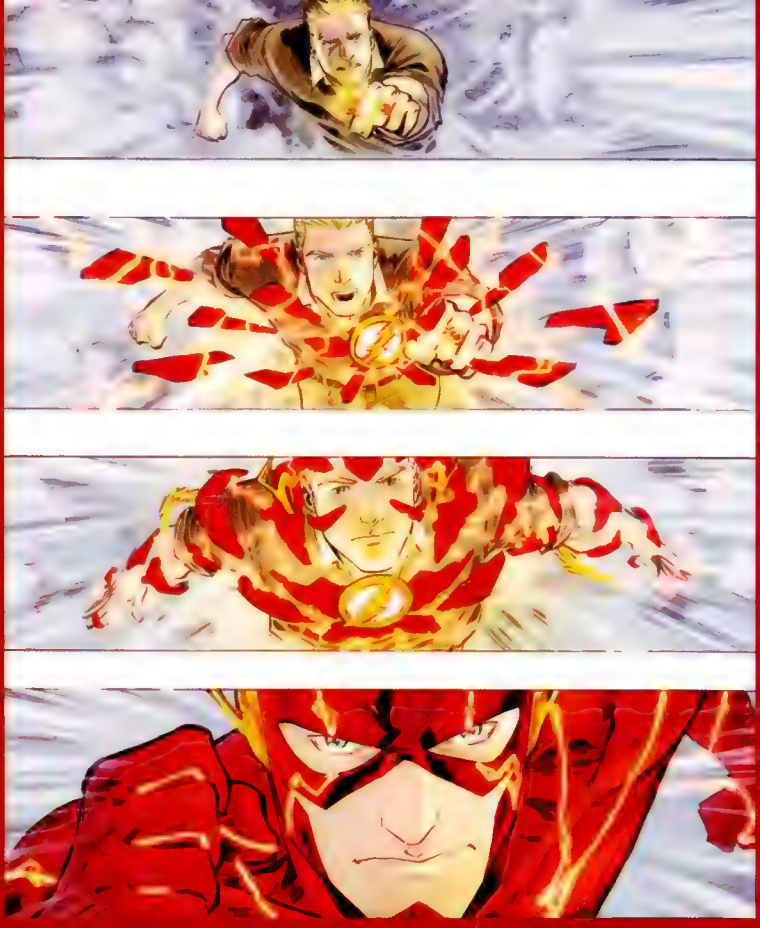
titre principal. Avec Flash, l'avance n'est tout simplement plus assez forte pour que DC ose mettre en valeur ***Teen Titans*** pour les beaux yeux de Barry Allen. Tout au plus aura-t-on droit à une brève rencontre entre Flash et Kid Flash où les deux personnages trouvent d'accord sur le fait qu'ils n'ont rien à se dire. Les développements de surface, ce sera pour une autre fois.

PETITS MEURTRES ENTRE ENNEMIS

Il est notre côté on ne peut pas en vouloir à Manapul et Buccelatto d'avoir voulu temporiser les choses en attendant que la relance de DC se mue. Au niveau la technique aussi, l'exercice s'avère certaines contraintes qu'on a pu voir chez d'autres séries qui ne sont pas adaptées aux deux personnages aussi différents qu'ils apparaissent ailleurs de manière différente. Deux erreurs stratégiques surviendront cependant à d'autres niveaux. La première intervient à partir de ***Flash #6*** quand, dans un désir de simplification, Manapul et Buccelatto remarquent que la plupart des ennemis classiques du héros ont internalisé leurs pouvoirs et apparaissent Flash avant sous forme d'une des listes d'ennemis les plus hauts en couleurs de DC. Et si on se réfère aux comics dans leur ensemble, les adversaires de Flash se situent quelque part entre ceux de Batman et ceux de Spider-Man. Avec un type de caractère qui les définit : dans la version antérieure il s'agit pour la plupart de "criminels intelligents" qui sont toujours en train de mettre au point de nouveaux gadgets ou des pièges pour battre Flash. On n'est pas très loin, après tout, d'une situation à la Vil Coyote et Bip Bip. Les vilains montrent de plus en plus complexes, de plus en plus fous, pour intercepter Flash. Et parce le problème n'est de savoir comment le héros va se tirer de ce nouveau piège, mais de la vitesse de réaction des spectateurs, les personnages de Barry Allen sont longtemps opposés aux deux incapacités qui s'opposent. À partir du moment où on change la donne, où Captain Cold, le Maître des Miroirs et les autres ne sont plus des gangsters équipés de folles machines mais des personnages possédant des super-pouvoirs naturels, on entre dans un autre rapport de force. Cold se contente de tendre la main pour geler les choses une place, il n'a plus besoin de plan à rallonges et fait de rien, un pavé ce qui faisait la spécificité de la série. D'un coup les ennemis de Flash ne sont plus si différents à ceux des X-Men sans que cela n'apporte grand-chose. Encore qu'il convient de noter que Manapul et Buccelatto ont profité des scènes pour amener deux nouvelles têtes de personnages décédés dans l'univers contemporain, Glider (la sœur de Cold) et Turbine (qui remplace Human Top, un vieil ennemi de Flash). L'autre erreur a consisté à vouloir continuer ce qui avait été commencé avec Mob Rule et à se lancer dans le rabâchage des origines des principaux adversaires, même là où ce n'était pas indispensable. Mordité, Flash a été souvent été confronté pour la première fois à Gorilla Grodd, il s'est à nouveau étonné qu'il existe des singes parlants avant que ce ne soit était laborieux pour le lecteur alors qu'une ou deux pages de flash-back auraient pu faire l'affaire. Ce constat, on a pu avoir l'impression qu'on allait en faire remarquer en boucle des réactions des premières apparitions des adversaires et pour le coup, ça ne donnait pas l'impression de regarder vers l'avenir, de progresser. À choisir il aurait sans doute mieux valu créer de nouveaux adversaires, inédits, plutôt que vouloir faire du neuf avec du vieux.

ET INVERSEMENT

Une formule intermédiaire a été trouvée en introduisant dans les épisodes un cousin de Wally West, un nouveau Nega-Flash (Reverse Flash), qui se pose là en une de la galerie d'adversaire de Flash. Nega-Flash, non seulement c'est un peu son Joker mais il a été présenté dans deux précédentes incarnations, le professeur Thawne et Hunter Zolomon, l'une des plus grandes tragédies de la vie de Barry Allen. Et puis lui aussi était lié à ***Flashpoint*** après tout et de ce fait son importance n'est pas à démontrer. Seul que dans la série ***Flash*** (et c'est sans doute un autre point faible) Barry Allen lui-même ne fait pas grand cas des événements de Flashpoint et se conduit essentiellement comme s'il avait tout oublié. Si bien que lorsque le nouveau Nega-Flash pointe le bout de son nez, le héros est loin d'en faire une affaire si personnelle. Il représente un danger mais pas LE danger



Nega-Flash. D'ailleurs si on lit avec attention la fin de Flashpoint on se rend compte

criminels dont l'existence est validée dans le nouvel univers, en lui remettant une lettre de

Batman et fait référence à Thawne, montrant

et qu'Allan ne tique pas spécialement en en-

de ***Flashpoint*** elle-même n'est plus valide (si

Justice League #9 et que Geoff Johns ne l'a visiblement pas

Allen arrivait *in fine* à annuler l'univers de

naît dans ce contexte est aussi invalidée et, en

laire à celui du Psycho-Pirate tel que réinventé

néanmoins à cette idée que Flash est celui à

Flashpoint), le héros en rouge serait dans une

moins inconsciemment) de la fusion des uni-

portunités ont été laissées de côté.

DES PISTES POUR L'AVENIR

quitter la série ***Flash*** pour s'occuper de ***Detective Comics***, laissant la place à Charles Gaye (***Avengers Academy***) et Neil Google (***Wildcats***), eux-mêmes remplacés en avril par Robert Venditti (***Green Lantern***, ***X-o Manowar***), Van Jensen et le dessinateur Brett Booth. Ils héritent d'une série "dans le peloton", dont les

ans auparavant. Encore une fois, soulignons

le peloton mais s'il y a bien un héros qui ne

tiel) à Flashpoint où à l'univers antérieur. En théorie ces univers ont été effacés (mais c'était

Age of Apocalypse

attendre. D'abord, rien ne prouve que tous les

probablement, dans le souci de jeunisme am-

Flash s'étaient rencontrés. Et d'ailleurs DC

serait de ramener Hot Pursuit, un "flic de la

Hot Pursuit initial était lié à Barry Allen et au

le "prestige" et la place au centre de l'univers

Flash de Charles Gaye (on aurait espéré

trouver dans celui de Venditti et de Jensen), il

environnement, revenant donc vers la recette

la Warner semble de nouveau décidée à ba-

enjeu important pour DC et un autre type de

"crise" à régler.

Xavier Fournier

IMAGINARIUM

Dans la tête des artistes

IL S'EST FAIT UNE PLACE – ET QUELLE PLACE – DANS LE CIRCUIT INTERNATIONAL DES COMICS. IL EST ÉGALEMENT DE CEUX QUI PENSENT SON ART AVEC LA MÊME ACUITÉ, LE MÊME RECUL ET LA MÊME EXIGENCE QU'IL LE PRATIQUE, DEUX RAISONS QUI JUSTIFIAIENT AMPLEMENT UN ENTRETIEN AVEC PAUL RENAUD.

Son style est fort, signé, évident et élégant ; pour autant, il laisse affleurer la patte de tous ceux – ou presque – qui l'ont inspiré. Paul Renaud l'assume, le revendique même : "*Tous les dessinateurs sont des carrefours d'influences*", dit-il. L'homme parle longuement, réfléchit, cherche le mot juste, poursuit l'expression adéquate, élabore la formule synthétique la plus adaptée, passionné qu'il est par son médium et par les travaux de ses pairs, tout autant que par son propre travail. Mais avant de définir ce style immédiatement identifiable et dont l'efficacité (iconique pour les couvertures et narrative pour les planches) lui a valu d'être remarqué par Marvel (entre autres), voyons justement les grands noms qui l'ont marqué. Elles sont toujours inconscientes, ces premières influences, explique Paul Renaud. Comment, en effet, analyser de prime abord les raisons qui nous poussent à lire et relire certains auteurs plutôt que d'autres ? "*On ne comprend le talent d'Uderzo que des années après*", précise l'artiste. Quant aux auteurs de comics, il y aura d'entrée de jeu John Byrne, bien entendu, ainsi que Paul Smith dont l'élégance du trait, la fluidité de la narration, et l'expressivité des personnages sont autant de caractéristiques que nous retrouverons dans la manière de Paul. Et concernant ces maîtres des comics, la fréquentation répétée de leur art a

PAUL RENAUD
SYMPHONIE D'INFLUENCES

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

VAMPIRELLA#1

Nous voyons bien, dans cette couverture, la prédominance des formes de base dans la composition. Les triangles, d'abord, formés par les trois têtes principales du trône, par l'angle des bras avec le corps et avec la tête, par les positions des jambes croisées ; le cercle, ensuite – ou portions de cercles –, que nous retrouvons dans le contour des crânes et dans les courbes féminines du personnage. La lumière, elle, par la gestion des valeurs de gris, est subtile. La key-light (source principale), éclaire Vampirella frontalement (ou presque), cependant que la fill-light (source secondaire), en opposition, vient adoucir les ombres générées par la key-light et nuance le modelé. Un léger contre-jour, enfin, sur l'avant-bras gauche ainsi que sur la joue, l'épaule et le fessier droits de Vampirella, détache la jeune femme du fond et lui confère un volume tangible. Notons que les seuls noirs purs de l'image proviennent des deux bords supérieurs et externes du cadre ainsi que de la chevelure, le tout mettant remarquablement en exergue l'étrange et irréelle beauté du visage.

conduit Paul Renaud à une prise de conscience éclairée, doublée d'une exigence impérative : "*ça ne valait pas la peine de faire de la BD si ce n'était pas aussi bien que ça*". Derrière ces quelques mots se cache une volonté (et une capacité rare) de travail, que Paul mettra en application pour se hisser parmi les meilleurs – même si la sobriété et la fluidité de ses images ne laissent pas forcément supposer le "fastidieux" dont parlait Jean Giraud et auquel il faut se confronter, quel que soit son talent. Le Français évoque également Michael Golden, dont la parenté stylistique va de soi, mais aussi, et c'est plus surprenant, Frank Miller. "*Il a appris à tout le monde à rythmer une narration, le tout avec un grand sens du design*", explique Paul. Voilà qui prouve que pour être invisibles à la surface du trait, certaines influences sont cependant à l'œuvre à des niveaux plus discrets voire plus profonds. Et chaque auteur prégnant, commente Paul, nous dirige invariablement vers un autre. "*On remonte, on remonte, et un jour on voit Neal Adams ; et alors on se dit : attends une minute, John Byrne, il ne vient pas de nulle part !*" Ainsi, comprendre les filiations, étudier les parentés – verticales ou horizontales –, permet de mieux appréhender son propre travail et d'identifier plus nettement les directions à prendre. Pour les plus récents, Paul Renaud nous parle encore d'Alan Davis ou de Steve Rude. Il nous confie que durant toute une période, il était un peu perdu, incapable de concilier Davis et Frazetta dont par ailleurs il admirait le style. "*Et pourtant c'est conciliable, la preuve, maintenant c'est ce que je fais*", ajoute-t-il en souriant. Et c'est le classicisme amené par Steve Rude, précisément – un classicisme anachronique dans les comics lorsque Rude est apparu –, qui autorisera ce mélange efficace et inattendu. Et de conclure : "*Un auteur qui plaît, c'est un mariage réussi*". Mais ce style "Paul Renaud", alors, comment pourrions-nous le définir ?

ART NOUVEAU ET COMICS MODERNES

Appréhendons les choses en termes de distance graphique. Posons qu'un dessin réaliste, avec ses multiples valeurs de lumière et d'ombre, et ses modelés nuancés de matière, se tient au plus près de son sujet, et qu'un dessin d'abstraction iconique servi par un trait plus symbolique se trouve plus éloigné de son modèle. Le premier imite, le second signifie. Dans cette optique, le dessin de Paul Renaud présente cette caractéristique forte de nous installer simultanément à ces deux distances graphiques. De fait, le cerné de ses personnages, plus épais que le modelé intérieur, exprime un goût prononcé pour la ligne épurée ; dans le même temps, les volumes rendus par la couleur ou par un encrage au trait plus fin, affichent, eux, un penchant certain pour la matière tangible du réel. Les contours sobres permettent une lecture fluide de la forme ou de l'action, la gestion des masses autorise, elle, un plaisir de l'œil lorsqu'on revient sur le dessin. Au fond, ces deux distances graphiques synchrones, cette ubiquité spatiale par rapport au sujet, induisent deux temporalités : la lecture dynamique d'une part, la contemplation arrêtée d'autre part. "*Il faut être la Pom-Pom Girl ET le joueur de foot*", plaisante Paul Renaud, autrement dit allier plaisir séducteur et efficacité dynamique. Ce principe (contour iconique et modelé réaliste) que nous trouvons déclinés chez un Frank Cho ou un Adams Hughes (qui, selon Paul, est celui qui l'a popularisé aux USA), "*ils l'ont pris à Mucha*", dit-il, à savoir à l'Art nouveau. "*Pour moi, c'est quelque chose de très sensuel, la ligne*", ajoute le dessinateur. Réunir les deux composantes, clarté de lecture et volupté des formes, c'est comme convoquer l'abstraction iconique presque ultime de la ligne claire de Hergé et, au même moment, la sensualité extrême des volumes palpables de Corben. "*C'est LE paradoxe du dessinateur de BD*", résume l'artiste. Et c'est bien c'est oxymore graphique qu'il nous propose, c'est bien cette équation contradictoire qu'il réalise dans sa manière – en des proportions différentes, il est vrai, lorsqu'il s'agit de couvertures ou de planches intérieures. Mais au fait, quelle différence y a-t-il entre les deux travaux ?

PUNCH ET SÉDUCTION

Passionné par l'art séquentiel, Paul Renaud – hasard des opportunités et impératifs des commandes – a cependant passé beaucoup de temps à réaliser des couvertures. Il est connu pour la puissance iconique de celles-ci et s'en explique par l'impérieuse nécessité de l'impact immédiat ; compositions basées sur les formes de base – cercle et triangle principalement –, cernés élégants et sobres, modelés sensuels, sont autant de caractéristiques qui façonnent les pierres angulaires de son style. "*Pour une couverture, j'ai très vite envie de passer à la couleur car c'est finalement la phase la plus importante*" observe Paul. Paradoxalement, Paul Renaud travaille les niveaux de gris avant d'imposer les tonalités colorées. Mais le paradoxe n'est qu'apparent car, comme nous l'enseigne le dessinateur, "*les niveaux de gris, C'EST de la couleur*" ; ils permettent en effet de se concentrer plus efficacement sur les volumes

et la lumière. "*Après, il n'y a plus qu'à trouver de belles ambiances colorées, en jouant sur les complémentaires, les saturations, etc.*" Et lorsqu'on lui demande si c'est là un des avantages non négligeables du numérique, l'artiste nous fait judicieusement remarquer que des dessinateurs comme Alex Ross ou Hermann, qui eux, travaillent à la peinture, procèdent pour autant selon la même méthode. Ces couvertures qui ont fait en partie la réputation de Paul, ont néanmoins généré une forme de frustration chez lui : "*Faire une couverture, c'est comme séduire une personne et après on la donne à quelqu'un d'autre*". Fort heureusement, Paul Renaud a inversé la tendance et c'est majoritairement sur l'art séquentiel qu'il œuvre aujourd'hui. L'aspect principal en est la narration, ainsi que la gestion des masses que l'encrage, plus poussé que sur les couvertures, permet de mettre en place. Et à ce sujet, Paul Renaud souligne que nul autre que lui pourrait encrer ses planches : "*car mon crayonné est trop schématique, il n'y a pas d'ombres ; j'aime me réserver une part créative lors de la phase de l'encrage*". Une conception très européenne, finalement, du dessinateur de BD comme auteur complet et maîtrisant chacune des étapes graphiques. Conception qui a pu poser quelques difficultés à Paul, par le passé, mais qui manifestement ne pose aucun problème à Marvel, notamment, qui a compris et accepté les exigences et le mode de fonctionnement de l'artiste. Une autre composante de la manière "Paul Renaud" – dans la lignée des Dave Stevens, Russ Manning, et autres Steve Rude –, et qui éclaire régulièrement ses planches, est la beauté saisissante et pure de certains visages. Et le dessinateur de nous en clarifier la définition : "*un beau visage n'est pas forcément une belle personne, c'est une intensité*". Mais comment y parvenir ? Est-ce un don qui serait distribué à certains et pas à d'autres, quel que soit leur talent par ailleurs ? Paul estime au contraire que "*ça se travaille*". Car le beau visage, c'est en fait le bon acteur, celui qui aura du charisme. Paul passe bien du temps sur certains d'entre eux, proposant divers angles, divers regards, diverses expressions, même s'ils sont réussis du strict point de vue anatomique, au point que sa compagne, lorgnant par-dessus son épaule, lui fait souvent remarquer que le personnage est très bien comme ça et qu'il pourrait légitimement passer au dessin suivant. Mais, souligne Paul, "*l'idée n'est pas qu'il soit très bien, l'idée c'est qu'il soit un bon acteur*". Ainsi, le secret de ces beaux visages, chez l'artiste, serait que le dessinateur Paul, pour les élaborer, se double du metteur en scène Renaud qui soigne tout particulièrement sa direction d'acteur. Mais lucide sur son rôle au regard de la narration, Paul ajoute qu'il ne faut pas imposer une telle case par page si elle n'est pas dans le scénario, mais qu'il ne faut pas la rater quand elle arrive. Et à propos de scénario…

PROJETS

Paul Renaud travaille actuellement sur l'Annual # de ***Uncanny Avengers***. - et avec d'autant plus de plaisir qu'il fait équipe avec le scénariste Rick Remender (qui le connaît si bien, du reste, qu'il autorise à Paul une part d'improvisation en ajoutant ou en remplaçant çà et là certaines cases). Plaisir redoublé par l'univers qu'il explore car, dit-il, "***Uncanny Avengers*** *est déjà un mélange de X-Men et de Vengeurs, mais ce numéro-là invite en plus tout un tas de personnages secondaires de l'univers Marvel tels que Ghost Rider, Blade, Dr Strange, des personnages iconiques des années 1970 que j'apprécie tout particulièrement*". Une symphonie musicale est une composition pour orchestre à plusieurs mouvements, une harmonie des voix, une union des mélodies ; nul doute que Paul Renaud, sur ce projet à venir comme par le passé, nous proposera une symphonie graphique qui, si elle laisse apparaître toutes ses influences, l'impose toutefois comme un directeur d'orchestre original et hors pair.

Bernard Dato

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

RED SONJA : VACANT SHELL

Un découpage efficace compose cette planche-là. Dans le premier strip, les cases se rétrécissent et deviennent obliques, exprimant ainsi la rapidité de l'action très découpée. La verticalité du second strip manifeste en revanche un retour au calme après la victoire sur l'adversaire. Lorsque la flèche est en mouvement, les traits de vitesse ne sont pas les siens mais la représentation floue du décor. Ainsi, après l'influence des mangas, la focalisation jadis externe dans les comics (la scène était vue par une sorte de caméra et l'objet ou le personnage en mouvement, eux, étaient flous), laisse place à la focalisation interne (la scène est vue par l'ustensile ou par le protagoniste qui bougent). Paul Renaud fait partie des dessinateurs de comics qui ont intégré cette nouvelle focalisation – à l'instar d'un James Harren, par exemple. La massue du barbare qui "quitte" la case est encore une fois une intrusion dans l'univers du lecteur. Mais la vignette où figurent les chevaux est sans bord ; c'est comme une fenêtre par laquelle on aurait passé la tête et dont on ne verrait plus les bords. C'est le lecteur qui cette fois pénètre dans le monde du récit.
Du grand art !

COMICS • DVD BR • LIVRES

SMART Guide

On dit que trop d'info tue l'info. C'est vrai. Et dans la jungle des sorties comics, DVD/Blu-ray, livres, il fallait s'y retrouver. Le vénérable Guide de Lecture laisse donc sa place à un guide plus intuitif et plus complet. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

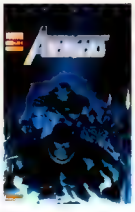
super-héros

ALL NEW X-MEN TOME 1

Panini intensifie le rythme de ses parutions en librairie. C'est-à-dire que les séries Marvel Now les plus populaires paraissent désormais en version reliée. Dans ce contexte il était certain qu'*All-New X-Men*, une des séries qui redynamisé l'univers des mutants, trouverait sa place dans cette gamme. Les cinq X-Men arrivent en direct du passé et... rien ne les préparait à ce qu'ils vont trouver dans le présent.

PAN 14,95 € MARS

AVENGERS#9



L'univers Marvel vibre au rythme d'Infinity et attention : la lecture synchrone des Avengers (dessinés par Leinil Yu) est une nécessité tant les deux séries sont interdépendantes. Ça ne veut pas dire pour autant que toutes les séries sont monopolisées par le grand crossover du moment et vous retrouverez aussi les Secret Avengers et les Young Avengers dans des aventures purement autonomes et toujours aussi prenantes.

PAN 4,80 € MARS

BATMAN - JOKER ANTHOLOGIE

Si Batman passe le cap des 75 ans, il ne faudrait pas pour autant oublier qu'une bonne partie de ses adversaires aussi sont entrés dans la légende. Et quand on parle Bat-adversaire, il est un nom inévitable : Le Joker ! Comme les autres anthologies de cet éditeur, cet album est une compilation d'histoires tirées de différentes époques, montrant l'évolution du personnage, passant tour à tour de l'état de tueur en série à l'humour noir à celui de bouffon fortiche en farces et attrapes.

URB 26 € MARS

BATMAN SAGA S #4

Et pour ceux qui suivent les aventures de *Batman Inc.* en kiosques, dans des délais différents, retrouvez ici la conclusion de la série (et par la même occasion la fin du run de Grant Morrison sur l'univers de Batman). Attention ça va secouer : Bruce Wayne et ses proches sont passés à la moulinette tandis que Morrison range certains de ses jouets sans les ménager. Batman est-il de taille contre la tête de Leviathan ? Numéro spécial marquant la fin d'un cycle qui aura duré des années et marqué Gotham.

URB 5,60 € FEV

CAPTAIN AMERICA : L'INTÉGRALE 1970

Souvent éclipsé dans les mémoires par les runs de Jack Kirby ou Jim Steranko, l'ère où Stan Lee et Gene Colan s'occupaient des exploits du vengeur étoilé n'a pourtant pas à rougir. Alors que Steve Rogers sort des années 1960, il doit, comme le reste de l'Amérique, se faire à un monde nouveau, moins idéaliste. Des épisodes parus en VF il y a des décennies chez Arédit et qu'il fait bon avoir dans ce format relié.

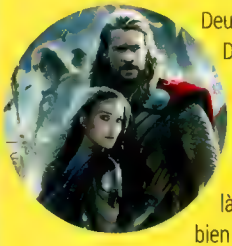
29,95 € MARS

FF - TOME 1

Série-sœur des *Fantastic Four*, également écrite par Matt Fraction mais dessiné par Mike Allred, *FF* raconte les aventures d'Ant-Man (Scott Lang), Miss Hulk, Medusa et... Miss Chose, chargés de veiller sur la Future Foundation tandis que les Quatre Fantastiques sont en voyage. Sauf que le voyage dure plus que prévu et que ces quatre-là n'ont peut-être pas l'étoffe d'être des profs d'enfants surdoués. Une série assez délirante et fun, même si elle n'a pas vraiment de but.

17,50 € FEV

THOR : LE MONDE DES TÉNÈBRES



Deuxième long-métrage pour Thor, le Dieu du Tonnerre. Changement de direction puisque Kenneth Branagh est remplacé Alan Taylor (l'un des réalisateurs de la série *Game of Thrones*) mais le casting est toujours là. À commencer par Chris Hemsworth, bien plus à l'aise dans son rôle de héros. Depuis *Avengers*, le personnage et l'acteur ont mûri et ça se ressent à l'écran. Natalie Portman et Anthony Hopkins livrent une prestation bien plus sympathique que dans le premier volet (où ils assuraient le service minimum). Quant à Tom Hiddleston (cf. interview ci-contre), il se détache nettement du lot. Malgré tout, le film n'est pas un "Loki show". L'équilibre entre les deux frères est bien trouvé. Une nette amélioration depuis *Thor*. Côté bonus, la petite pépite, c'est le court-métrage *All Hail The King*. Contrairement à ce que pourrait le laisser croire son titre, ce n'est pas un one-shot sur Odin mais sur... Trevor Slattery ? Mais si, souvenez-vous, c'est le faux Mandarin vu dans *Iron Man 3*. Un bon moyen pour Marvel de corriger le tir, après les foudres des fans. Autodérision et action, avec une performance remarquable de Sir Ben Kingsley.

DISNEY 20 € MARS

TOM HIDDLESTON

"Le cœur de Loki est brisé, il n'en devient que plus intéressant"

GRAND, ÉLÉGANT, BIEN ÉLEVÉ, INTELLIGENT ET PLEIN D'HUMOUR (ANGLAIS) : DEPUIS 2010, IL A CONQUIS LES FANS DU MONDE ENTIER AVEC SON INTERPRÉTATION DE LOKI DANS ***AVENGERS*** ET LES DEUX FILMS DE ***THOR***. AVEC LA SORTIE DE, ***THOR : LE MONDE DES TÉNÈBRES*** EN DVD/BLU RAY, ***COMIC BOX*** L'A CUISINÉ. LOKI DOKI ?

Vous étiez content de retrouver le personnage de Loki ?
Je l'adore ! Il est charmant, élégant, joueur, il a de l'humour, c'est un personnage fascinant.

Vous le connaissiez avant de l'interpréter ?
Je savais que c'était le frère de Thor, mais je ne connaissais pas son passé. Je n'avais pas lu de comics avant de commencer, mais pour la préparation du rôle je me suis rattrapé ! J'ai lu tous les comics des années 1960, et 1970 et c'est marrant de voir qu'il est devenu plus complexe au fil du temps. Dans les années 1960, à part se balader sur les toits de New York, il ne faisait pas grand-chose ! Et au fur et à mesure que la jalousie grandit en lui et que son cœur est brisé, il devient de plus en plus intéressant. En termes de mythologie, il me fait penser à Mercure, un agent au service du chaos. (rires)

Loki EST la véritable star du film, donc vous l'êtes, vous ne vous sentez pas mal de piquer la vedette à Thor ?
Je ne crois pas que ce soit le cas, c'est une équipe, les deux frères sont indissociables. Je ne peux rien faire sans lui. D'ailleurs nous avons une super relation Chris et moi, on est très amis, on est comme des frères. Dans le premier film, qui est plus centré sur la relation entre Odin et Thor, le père et le fils, on ne la sentait pas trop cette alchimie entre Thor et Loki. Mais Joss Whedon avait senti le potentiel de cette relation, dans ***Avengers***, il y a une scène sur la montagne où on comprend ce qui se joue entre eux. Et dans le deuxième film, on est vraiment allé dans cette direction.

C'est donc la troisième fois que vous interprétez Loki, trouvez-vous à chaque fois de nouveaux aspects à sa personnalité ?
Bien sûr ! J'ai cherché une définition du personnage, je suis parti de trois caractéristiques : Loki déçoit, il change de forme en permanence et c'est le pire de tous les dieux. On avait vu la déception dans le premier film. Dans le second on a exploré les changements de formes et sa relation avec sa mère. J'avais travaillé ça avec René Russo au tout début. On voit bien que même avant qu'il n'apprenne qu'il avait été adopté, la relation entre Loki et Thor n'était pas simple. Ils avaient du mal à se comprendre alors qu'ils se ressemblent, ils sont faits du même bois, même si Thor est un athlète alors que Loki est plutôt cérébral.

Dans le film vous apparaissez effectivement mince et peu athlétique mais en vrai, vous faites nettement plus musclé !
Oui (rires) je fais un peu d'exercice, j'ai même dû en faire pour les films de Thor. Dans le premier, je me battais contre lui, il fallait bien se préparer un minimum ! Mais à côté de Chris, n'importe qui a l'air d'un gringalet ! (rires) Je ne pousse pas autant de fonte que lui, mais je cours et je fais du sport. On n'a pas le même régime ! Pour se mettre dans le personnage de Thor, Chris a dû porter des haltères et manger en permanence ! Alors que je devais rester maigre et avoir l'air fort à la fois. Ce qui demande de l'entraînement ! Dans d'autres films, je devais faire du cheval, ou combattre à l'épée. Je pense que l'aspect physique est important dans le métier. Si vous êtes en forme, vous pouvez jouer plus de personnages, sinon, ça limite votre jeu.

L'ironie de Loki est présente dans ce film, c'est un plaisir, pensez-vous avoir ajouté votre touche d'humour british à ce personnage ?
Je ne sais pas, mais merci, je le prends comme un compliment (rires)...Loki est sec physiquement, on vient de le dire, mais il l'est aussi dans sa façon de parler. C'est important aussi dans l'évolution de l'intrigue. Et dans sa relation avec Thor...J'aime beaucoup l'aspect qui se dégage de la scène où ils s'échappent sur le vaisseau spatial, on dirait deux frères se disputant dans la voiture de leur père, "*Je conduis* ", "*Non c'est moi*" !

Vous croyez que Loki aime Thor ?
Au fond de lui, oui. Quelqu'un a dit, je ne me souviens plus qui, je devrais chercher (rires), mais bref : "*Le contraire de l'amour n'est pas la haine, c'est l'indifférence*"* J'en déduis que quand on hait quelqu'un, on l'aime encore... Quelque part...

C'est drôle, on n'arrive pas vraiment à détester Loki, alors que franchement avec ce qu'il fait, il y aurait de quoi...
C'est parce qu'on sent qu'il est vulnérable... On a établi ça avec Kenneth dès le début. Il n'était pas vraiment vilain jusqu'à ce qu'il apprenne qu'il a été adopté. On lui a menti... C'est quand il se sent trahi et qu'il en a le cœur brisé, qu'il devient le méchant de l'histoire, mais c'est par dépit. Il me semble d'ailleurs qu'il y a une scène dans ce film qu'Alan a magnifiquement réussi de ce point de vue, c'est celle où on voit Loki derrière la vitre, avec son masque sympathique, plein d'humour et en quelques secondes, hop, on a son vrai visage, son cœur noir mais surtout ses larmes. Je pense que sa souffrance est finalement très humaine... On s'attache à lui...Et là j'espère qu'on se prend à le soutenir, que le spectateur se dit "Allez Loki, prends la bonne décision, bon sang ! " (rires)

Qu'est-ce qui a été le plus difficile pour vous à tourner ?
Le monde obscur. Quand Thor, Loki et Jane se retrouvent là-bas... Je ne veux pas en dire plus mais c'était une seule et même longue scène très chorégraphiée... On a tourné les extérieurs pendant 10 jours en Islande et ensuite on a fait des plans à Londres, comme un puzzle. Quand vous voyez le volcan c'est en Islande, quand on est en gros plan c'est à Londres (rires). J'avais un combat au couteau à faire. Seul. À l'écran il y a Malekith en face mais sur le tournage il n'est pas là... Jane est dans la scène aussi, mais elle non plus ne tournait pas avec moi à ce moment-là... Il y avait énormément de détails à gérer et on a mis 4 semaines à terminer cette scène !

Quelles différences majeures avez-vous ressenties entre Kenneth Branagh et Alan Taylor ?
Chacun a sa patte c'est sûr ! Je connaissais Ken depuis longtemps, bien avant le premier film, donc, notre relation était très facile, mais Alan a vraiment été généreux avec moi aussi, Il aimait beaucoup cette faille émotionnelle de Loki, donc on a travaillé là-dessus. Il a apprécié la sophistication du personnage. On tournait, puis il disait, "*OK on peut essayer une autre facette?*" Si bien que souvent on faisait trois versions d'une même scène et elles étaient toutes vraies. Dans l'une Loki souriait, dans l'autre, il pleurait et dans la troisième il était normal, ça lui a permis ensuite au montage d'assembler au mieux. Généralement, on était d'accord sur celle qu'on avait préférée.

Est-ce que Loki a changé votre vie ?
Au sens vie personnelle, non, j'habite toujours le même quartier de Londres, j'ai gardé les mêmes amis, mes deux sœurs etc. mais en termes de vie professionnelle, c'est certain ! Ce rôle m'a vraiment ouvert des portes. Il a montré que je pouvais jouer une large palette d'émotions et de personnages. Grâce à ce film, je suis allé en Chine, en Corée, en Australie, à Paris, et le fait que partout les gens s'intéressent à cette histoire prouve qu'elle est universelle. Personnellement je fais ce métier parce que des acteurs avant moi m'ont touché, ému etc. Je suis acteur pour partager ça. Raconter des histoires au cinéma ou au théâtre et ainsi parler de ce qu'est la vie, de l'être humain. Je pense que les grandes prestations d'acteur se font dans le partage, dans la générosité. C'est un cadeau vers le public. Quand je vois Daniel Day Lewis dans ***Lincoln*** par exemple, c'est de ça que je parle. Je ne dis pas que j'ai la prétention d'en arriver là, mais c'est le but ! Partager. Et s'amuser aussi, ça n'a pas besoin d'être lourd ! (rires)

Propos recueillis par Lise Benkemoun

* Elie Wiesel, "*The opposite of love is not hate, it's indifference.*" US News octobre 1986. (NDLR)

GRANT MORRISON PRÉSENTE BATMAN T7

Après avoir échappé à la mort et au temps, Bruce Wayne revient dans l'ère présente avec un plan : faire de Batman une franchise internationale, de manière à ce que chaque pays puisse profiter d'un bat-protecteur. C'est la naissance de *Batman Inc.*, qui permet de retrouver quelques héros déjà rencontrés dans les scénarios de Morrison. À noter les superbes épisodes dessinés par Yanick Paquette.

URB 22,50 € MARS

HARBINGER TOME 2

Chez Valiant, les X-Men on ne connaît pas. Il y a bien quelqu'un qui recrute les jeunes surdoués et les gens doués de pouvoirs paranormaux mais ses objectifs sont ambigus et le héros de la série tente toujours d'échapper à la fondation Harbinger. Une fois encore le scénariste Joshua Dysart nous montre d'une certaine manière ce qu'aurait pu être le feuilleton *Heroes* avec une vraie narration et une vraie structure.

PAN 14 € MARS

JUSTICE LEAGUE SAGA #4

Geoff Johns et Gary Frank en finissent avec les origines de Shazam et, après beaucoup d'attente et de temps de construction, la conclusion est spectaculaire. Flash croise finalement Kid Flash mais... ils ne passeront pas leurs vacances ensembles. Tandis que la JLA cherche à en savoir plus sur la Société Secrète Jeff Lemire continue la reconstruction de Green Arrow. Et on retrouve le même scénariste sur *Justice League Dark*, avec l'excellent Mikel Janin aux dessins.

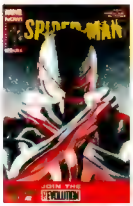
URB 5,60 € FEV

POWERGIRL TOME 1

Power Girl a plus de caractère que Supergirl mais à moins souvent eut droit à ses propres aventures solo. Jimmy Palmiotti, Justin Gray et Amanda Conner lui donnèrent il y a quelques années sa meilleure série, dans laquelle l'héroïne est mignonne, sexy mais aussi drôle et délirante. Si ça se déroule dans l'ancienne continuité de DC Comics c'est néanmoins un must absolu !

URB 15 € MARS

SPIDER-MAN #9



Le Spider-Man Supérieur reçoit la visite d'un autre Spider-Man. Peter ? Non ! C'est l'homme-araignée de 2099 qui fait son grand retour et la rencontre va avoir des retombées plus durables que vous pourriez le croire. Mais surtout ne manquez pas le début de l'excellente série *Superior Foes of Spider-Man* ! C'est un peu comme si on avait tourné le film *Snatch* avec des adversaires de Spidey et, à bien des égards, ça devrait plaire aux lecteurs d'*Hawkeye* ou de *Daredevil* tant la narration est voisine.

PAN 4,80 € MARS

X-MEN #9

Des X-Men venus du passé vivant dans le présent ? Cela ne pouvait qu'attirer le courroux... des X-Men du futur, qui débarquent pour s'assurer qu'on ne change pas leur histoire et renvoyer les 5 membres fondateurs à leur place. À moins que ces étranges mutants futuristes n'aient une autre idée derrière la tête. Un crossover un peu fouillis mais fun, en particulier dans les premiers épisodes réunis ici.

PAN 4,80 € MARS

X-O MANOWAR - TOME 2

Non seulement Aric est de retour sur Terre mais il s'inscrit de plus en plus dans l'univers partagé de Valiant, faisant la connaissance d'un autre personnage important : le mercenaire Ninjack. Mais on ne peut pas vraiment dire qu'ils soient dans le même camp. Le porteur de l'armure symbiotique va devoir se trouver des alliés et ils seront parfois assez inattendus. Robert Venditti et Cary Nord continuent de mettre la pression à leur personnage. D'où un intérêt redoublé !

PAN 12,50 € FEV

SUPER-HÉROS : L'ÉTERNEL COMBAT

Encore un documentaire sur les comics me direz-vous ? Oui, mais Super-héros : l'éternel combat s'attarde avant tout sur la genèse du phénomène des comics. À travers 3 chapitres, le réalisateur Michael Kantor retrace les différentes périodes de ce médium : l'âge d'or avec la création de Superman et la locomotive DC Comics, puis le Silver Age avec la concurrence acharnée entre la "jeune maison" Marvel et DC, et enfin les versions plus actuelles des héros plus sombres et les adaptations ciné. On y retrouve les plus grands artistes comics dont Stan Lee... mais aussi les acteurs qui ont incarné les héros à la TV comme Linda Carter et Adam West. Bref, un reportage qui brasse large mais qui a l'avantage de s'adresser aux fans comme aux néophytes.

ARTE 20 € FEV

INFINITY #1

Nouveau crossover Marvel lancé par Jonathan Hickman, *Infinity* est la suite logique des sagas récentes des Avengers : les constructeurs de l'univers sont bien décidés à détruire tout ce qu'ils trouvent devant eux et la Terre est sur leur trajectoire. Mais avant ils auront menacé bien des empires intergalactiques. Captain America doit redevenir un leader militaire et mener les Avengers à la guerre dans cette saga qui est autrement plus relevée que ce que Marvel nous avait proposé ces derniers temps. À noter l'effort particulier de Panini pour ce lancement avec un prix de 2 euros pour le premier numéro (une version collector plus chère, pourvue d'une couverture variante d'Humberto Ramos). Une bonne façon d'y goûter à peu de frais.

PAN 2 € MARS

Fantastique

HELLBOY EN ENFER T1 - SECRETS DE FAMILLE

Ce n'est pas parce qu'Hellboy est mort qu'il n'y a plus de choses à raconter sur lui. Au contraire Mike Mignola profite d'avoir envoyé son personnage dans l'au-delà pour lui faire explorer son élément naturel : l'enfer. Hellboy a passé des décennies à essayer de vivre parmi les mortels, voici venu le moment pour lui de côtoyer son milieu d'origine. Et donc, peut-être, d'apprendre quelques vérités fondamentales le concernant.

DEL 16,50 € FEV

RAGEMOOR

Ragemoor est un château qui canalise tout ce qui est maléfique. Dans ses entrailles s'y cachent horreurs anciennes, pré-humaines, et des générations de sadisme. Il ne fait pas bon y demeurer car le château finira par vous détruire, d'une manière ou d'une autre. Jan Strnad et Richard Corben retrouvent ici plusieurs thèmes de prédilection empruntés à Lovecraft ou à Poe. Un album signé Delirium Éditions, en noir et blanc, horrifique à souhait, et dans lequel Corben étale toute sa force, toute sa noirceur, tout son univers.

DIV 20 € FEV

FAIREST - TOME 1

Fairest n'est ni plus ni moins qu'une série-sœur de *Fables*, se déroulant dans le même univers partagé et donnant la part belle à un casting féminin où on croise aussi bien la Belle au Bois Dormant que la Reine des Glaces. Ça n'empêche pas le beau parleur Ali Baba de jouer un rôle déterminant mais surtout cette saga, toujours scénarisée par Bill Willingham et Matthew Sturges, est superbement dessinée par Phil Jimenez. Un bon point d'entrée dans cet univers de contes de fées. Ce volume réunit les épisodes 1 à 7 de la série.

URB 15 € FEV

Autres mondes

EAST OF WEST TOME 1

L'Histoire ne s'est pas tout à fait passée comme on le sait dans cette série de Jonathan Hickman (*Avengers*) et de Nick Dragotta. La guerre civile américaine n'a pas débouché sur la constitution des États-Unis et sept nations ont pris leurs places. Dans cette uchronie, voici qu'arrivent des personnages qui ressemblent aux Cavaliers de l'Apocalypse. *East of West* est tout simplement la nouvelle sensation d'Image Comics. À ne pas manquer, donc !

URB 15 € FEV

ABONNEZ-VOUS À
COMIC BOX
1 AN
2 ANS D'ABONNEMENT
50€
AU LIEU DE 82,80 € SOIT PRÈS DE 40% D'ÉCONOMIE
30€
LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI France – SERVICE ABONNEMENT
BP 222 - 27933 GRAVIGNY Cedex. - E-mail : paninifrance@dinexis.com
ou abonnez-vous par téléphone au : 02.32.29.18.84

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 €** (CB003)

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS, soit 12 numéros pour 50 €** (CB005)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE JUSQU'AU 28/04/14
DOM TOM ET ÉTRANGER, NOUS CONSULTER

CB87

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____

EMAIL _____ TÉL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement :
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ]
Date d'expiration [ ][ ]
Notez ci-dessous les 3 derniers chiffres du numéro inscrit au dos de votre carte, près de la signature [ ][ ][ ]

Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici : ☐

FRAN

Jim Woodring revient pour conter les aventures totalement folles de Frank, qui s'est découvert une "moitié". Mais le couple de créatures rencontre un problème quand une dispute éclate à cause d'un objet montrant le passé. Frank va donc partir à la recherche de sa belle. Sorte de plongée sous acide dans le monde des funny animals, Jim Woodring c'est un peu "Disney Unplugged". Proposé par l'Association, c'est toujours aussi plaisant à lire.

DIV 18 € MARS

IRON BOUND

Nous avions adoré son *Chasseurs de Ptéro-dactyles*, Brendan Leach revient dans un récit rétro situé dans les sixties, ambiance blousons noirs. Eddie est malin, Bento est une brute mais tous les deux sont des voyous de bas étages qui vont, presque par accident, attirer l'attention d'un policier. De quoi se croire tombé dans un morceau des Ramones. D'ailleurs cet album particulier, publié chez Çà et Là, est à lire avec des morceaux de musique composés spécialement (téléchargeables à l'adresse *http://iknowashortcut.com/iron-boundmusic*).

DIV 22 € MARS

MARS ATTACKS - ATTACK FROM SPACE

Les Martiens les plus furieux de la Science-Fiction reviennent, cette fois dans une histoire qui s'inscrit dans la continuité du film de Tim Burton mais se déroule avant. John Layman (Tony Chu) et John McCrea s'intéressent au Général Zar, envoyé en éclaireur sur Terre lors d'une première attaque. L'avantage étant que c'est une histoire auto contenue qui n'implique pas d'attendre x tomes avant d'avoir la fin.

DIV 14,90 € FEV

NOÉ - L'INTÉGRALE

Fin 2013, Le Lombard a entrepris la publication de Noé, l'adaptation du film d'Aronofsky par Handel et le dessinateur canadien Henrichon (*Pride of Baghdad*). Si l'histoire est connue (en fait c'est Jor-El qui sent que la fin du... euh c'est Noé qui sent l'eau arriver et décide de construire un bateau parce que Dieu le lui demande), la mise en images d'Henrichon est superbe. Un conseil cependant.
Si les tomes 3 et 4 paraissent ces temps-ci, l'éditeur publié également cette intégrale des quatre volumes (soit 264 pages). Sans qu'on sache trop ce que donnera le film, cette BD est assurément un bel objet.

DIV 29,80 € MARS

ONE MODEL NATION

Il y a quelques semaines Naïve publiait cet album qu'on doit au dessinateur Jim Rugg (artiste qui mélange avec bonheur les codes de la BD indé américaine et du manga) et Courtney Taylor-Taylor, qu'on connaît plus pour chanter au sein des Dandy Warhols mais qui cette fois coiffe la casquette de scénariste. Sur fond de rock allemand des années 1970, quatre musiciens sont pris malgré eux pour des terroristes et doivent en découdre avec un système un peu trop prompt à accuser..

DIV 20 € DISPO

PUNK ROCK ET MOBILE HOMES

Après avoir reçu le prix de la révélation au Festival d'Angoulême 2014, Derf Backderf (*Mon Ami Dahmer*) remet ça avec Punk Rock et Mobile Homes, une plongée déjantée dans un univers de lycéens branchés par le punk et les cultures populaires. Otto Pizcok devient chanteur dans un groupe et peut se la jouer dans le microcosme d'Akron, ville frappée de plein fouet par la crise. Backderf nous donne des tranches de vies très rock dans l'esprit.

DIV 20 € FEV

SECTION INFINI - TOME 1

Oui le scénariste (Laurent Queyssi, par ailleurs bien connu pour ses traductions de comics) est un français. Mais le dessinateur est Greg Tocchini (*Green Lantern*) et *Section Infini* est trempé, baigné, dans des éléments qui nous rappellent aussi du Warren Ellis avec cette section bien spéciale chargée d'élucider les mystères inconnus des simples mortels. Un album au format franco-belge (au Lombard) mais qui respire la culture comics !

DIV 13,99 € FEV

SIN CITY - TOME 4

Avec l'approche d'un nouveau film consacré à *Sin City*, Rackham plonge à nouveau dans l'univers poétique et tout en douceur... oh, attendez ? On parle de Frank Miller en mode autonome là, non ? Une nouvelle fois *Sin City* va vous montrer que personne n'est totalement tout blanc. L'éditeur français réédite les volumes parus à ce jour et celui-ci nous permet de retrouver le flic Hartigan... mais aussi une des premières fois où Miller se permet un peu de couleur dans cet univers.

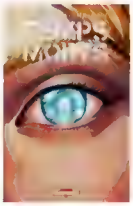
DIV 22 € MARS

SIN TITULO

Cameron Stewart écrit et dessine ce thriller dont nous avions déjà eu l'occasion de vous parler dans les pages de *Comic Box*. Mais voici que les aventures d'Alex MacKay débarquent en France, chez Ankama et cette envoûtante histoire d'un homme hanté par une photo découverte dans les affaires de son défunt grand-père n'est pas sans évoquer, à un certain niveau, certaines pistes du *Fatale* de Brubaker. Sans rien abandonner de la personnalité de Stewart.

IND 19,90 € DISPO

TEMPS MORTS T2



Même si le premier tome avait pour lui l'attrait de la découverte et les rebondissements, la surprise de comprendre que l'héroïne principale est dans le coma mais a un moyen bien spécial d'agir dans le monde physique, ce deuxième tome montre la virtuosité du scénariste Jim McCann, sa manière de ne jamais laisser l'histoire s'endormir, d'avoir toujours un angle pour pousser les choses plus loin. Un vrai thriller ou la victime doit démasquer son adversaire.

DEL 14,95 € FEV

WITCH DOCTOR T2 - MAUVAISES PRATIQUES

Le docteur de l'étrange se réveille... avec un blanc dans sa tête. Pas moyen de se souvenir de ce qu'il a pu faire hier. Et ça... c'est loin d'être normal. Serait-il manipulé, victime d'une des entités qu'il a l'habitude de combattre ? Ou bien serait-ce un simple trou de mémoire ? Nooon, bien sûr. Tout ça cache quelque chose et ce médecin très spécial va devoir trouver le traitement qui convient. En un sens c'est aussi délirant que *Tony Chu*.

DEL 14,95 € FEV

Patrimoine

KAMANDI T2

Après le succès du premier volume, le héros post-apocalyptique de Jack Kirby revient dans de nouvelles aventures toujours aussi folles, peuplées de races animales devenues intelligentes. Ce deuxième tome permet d'ailleurs à Kirby de négocier un virage et d'inscrire les aventures de son héros dans le contexte de l'univers DC, Superman jouant un rôle indirect mais intéressant...

URB 35 € FEV

STAR WARS CLASSIC T1

Star Wars Classic propose les premières adaptations en comics de *La Guerre des Étoiles* produit à l'époque par Marvel (dessinés par Howard Chaykin et Carmine Infantino) et publiés (entre autres) chez Lug. Du coup on est clairement dans la cour du rétro mais aussi dans des aventures sans doute plus focalisées qu'après la croissance de l'univers étendu. Ici, les stars sont vraiment Luke, Leia ou Han Solo...

DEL 27,95 € FEV

TARZAN INTÉGRALE BURNE HOGARTH T6

Avec ce sixième tome Soleil termine la publication des épisodes magnifiques de Burne Hogarth. Vous aimez Frank Frazetta ou John Buscema ? Vous vous devez de connaître le travail d'Hogarth mais aussi, plus globalement, ces aventures à la fois déjantées et classiques où le seigneur de la jungle croise des créatures aussi improbables que les Ononoes...

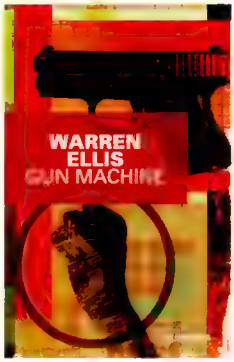
SOL 29,95 € MARS

SUP'HEROS MADE IN FRANCE

Sorte d'encyclopédie illustrée consacrée aux super-héros que Jean-Yves Mitton a pu illustrer dans sa carrière, ce volume comprend donc non seulement Mikros, Cosmo ou l'Archer Blanc mais aussi, en dehors de ses créations propres, un guest comme Photonik. C'est donc le complément idéal à l'album Mikros/Photonik récemment paru chez Delcourt. Et en plus ce livre profite de plus d'une cinquantaine d'illustrations inédites.

SOL 29,95 € MARS

GUN MACHINE



Les éditions Lattès publient *Gun Machine*, le nouveau roman de Warren Ellis (par ailleurs scénariste bien connu d'*Authority*, *Planetary*...). Ce polar raconte les aventures de John Tallow, flic new-yorkais qui, en tuant un forcené, découvre un stock d'armes liées à des meurtres non-classés. Ça parlera forcément aux fans de comics puisque c'est un peu *100 Bullets* à l'envers ! Le moins qu'on puisse dire c'est qu'elles ne font pas les choses à moitié puisqu'elles ressortent le livre précédent d'Ellis (*Artères souterraines*, paru à l'origine au Diable Vauvert) mais diffusent également *Mister Sun* au format numérique à un prix très économique. Qui plus est, événement rarissime, Warren Ellis sera lui-même en France pour assurer la promotion de *Gun Machine*. Il sera présent au festival Quai du Polar (du 4 au 6 avril, à Lyon).

IND 29 € FEV

MYTHOLOGY - L'ART DES COMICS PAR ALEX ROSS

Dans la perspective de l'exposition consacrée à Alex Ross, Urban Comics publie Mythology, livre produit par Chip Kidd et Geoff Spear autour du parcours et de l'œuvre de l'artiste (et déjà paru en France en 2004 sous le titre Super-Héros, la Magie d'Alex Ross). Néanmoins attention car le titre originel ("Mythology : The DC Comics Art of Alex Ross") est plus explicite sur le contenu. Il s'agit bien d'explorer la production de Ross pour DC Comics plutôt que dans l'ensemble de la BD américaine. Vu le plaisir que le peintre prend à représenter des figures iconiques comme Superman, ça reste néanmoins un très beau livre.

DIV NC DISPO

Collector

GARDE RÉPUBLICAIN - ASHCAN ÉDITION

L'intrépide Terry Stillborn continue de promouvoir son héros-patriote, cette fois avec un preview "à l'américaine" mais destiné

à devenir un collector instantané. Il est en effet limité à 99 exemplaires, profite d'une couverture dessinée par Jean-Yves Mitton et mise en couleurs par Reed Man, avec des contributions d'Elsa Charretier, Pierrick Colinet, Chris Henin. Le moyen le plus sûr de se le procurer est de tracer le sieur Stillborn lors de ses apparitions dans des salons. Mais vous voici prévenus !

DIV NC DISPO

EXPOS

L'ART DES SUPER-HÉROS MARVEL

Ce printemps c'est l'explosion des expositions consacrées aux comics. Après celle consacrée à Alex Ross dont nous parlions dès *Comic Box #86* (voir plus loin), c'est au tour du Musée Art Ludique d'entrer dans la danse avec un énorme rendez-vous consacré à Marvel. Si Art Ludique (dans sa version galerie) nous a déjà habitués à des expositions de design lié aux films de Marvel Studios, celle-ci, plus ambitieuse, reprend ces éléments mais va permettre également de voir, pour la première fois à Paris, de nombreuses pièces races comme des originaux de Jim Steranko, John Buscema, Neal Adams ou Gene Colan, pour n'en citer que quelques-uns. Un rendez-vous obligatoire pour tout bon Marvelophile qui se respecte.

Art Ludique le Musée, 34, quai d'Austerlitz, Paris - Du 22 mars au 31 août 2014.

HÉROS & VILAINS : L'ART D'ALEX ROSS

C'est donc en Mars que le Mona Bismarck American Center commence son événement centré autour du travail de l'artiste Alex

Ross. C'est une première en France et un événement qui regroupe de nombreuses toiles du maître de *Kingdom Come, Marvels, Earth X* et d'une légion de couverture. Le Norman Rockwell des comics sera aussi présent lors du lancement de l'expo. Par ailleurs un certain nombre d'animations ponctuelles viendront s'ajouter à l'événement central. Là aussi un must (et même si vous n'habitez pas Paris, en visant bien vous pouvez vous faire un marathon avec l'exposition d'Art Ludique).

The Mona Bismarck American Center, 34 Avenue de New York, Paris - Du 5 mars au 8 juin 2014.

EXPO ALAN MOORE / RENCONTRES DU 9E ART D'AIX-EN-PROVENCE

Cette année les Rencontres du 9e Art consacrent (parmi de nombreuses autres animations) au scénariste Alan Moore une énorme exposition. Outre des manuscrits de l'auteur on retrouvera également des tirages et des planches originales de ses principaux collaborateurs (David Lloud, Melinda Gebbie, Kevin O'Neill, Dave Gibbons...). Cette expo originale ambitionne de présenter le processus d'écriture de l'auteur.

Cité du Livre, Galerie Zola, 8/10 rue des Allumettes, Aix-en-Provence - Du 1er avril au 10 mai.

KABOOM ! LES SUPER-HÉROS DÉBARQUENT !

Lambersart (Nord-Pas-de-Calais) se met à l'heure des super-héros, du 15 février au 25 mai, avec un cycle d'expositions, de court-métrages

et de conférences (parmi lesquelles, le 11 avril, une intervention de Xavier Fournier ayant pour thème "L'Art des Super-Héros"). De nombreuses animations pour tous les âges.

Le Colysée, Maison Folie de Lambersart, Lambersart - Du 15 février au 25 mai.

SUPER-HÉROS À BLAGNAC

De février jusqu'en mai, la ville de Blagnac (Haute-Garonne) propose un cycle sur les super-héros, à coups d'ateliers, d'expositions ("Qu'est-ce qu'un super-héros ?"), de séances de cinéma, de conférences (deux interventions de Jean-Philippe Zanco) et de rencontres littéraires. Mis à part que la soirée Ciné-Comics intègre la projection d'*Albator* (?), c'est un événement qui engage la ville et on félicite les organisateurs de cette implication !

Renseignements : Médiathèque, 4 avenue du Parc, Odyssus, Blagnac (05 61 71 75 20) - Jusqu'au 25 mai.

TOULOUSE GAME SHOW SPRINGBREAK

Le Toulouse Game Show s'honore désormais d'une section comics animée par Hype Média. Outre des acteurs de *Game of Thrones* ou de *Doctor Who* il y aura donc également des artistes de comics. Yildiray cinar, Mahmud Asrar, Stephanie Hans, Gérald Parel, Stéphane Créty, David Lafuente, Paul Renaud, Philippe Briones seront présents et, outre les dédicaces, participeront à une conférence massive !

Centre de Congrès Diagora, Rue Pierre-Gilles de Gennes, 31319, Labège - Les 12 et 13 avril 2014.

NOUVEAU
www.apleinreves.fr

A Plein Rêves

Votre spécialiste Comics à Nantes

Bande dessinée américaine
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines
produits dérivés, fantastique
science-fiction, séries ...

Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h

Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Maillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

MARVEL NOW!

LA ReEVOLUTION EST EN MARCHE. REJOIGNEZ LE MOUVEMENT !

ALL-NEW X-MEN 1
Par **Bendis** et **Immonen**

CAPTAIN AMERICA 1
Par **Remender** et **Romita Jr**

SUPERIOR SPIDER-MAN 1
Par **Slott**, **Stegman** et **Camuncoli**

UNCANNY AVENGERS 1
Par **Remender**, **Cassaday** et **Coipel**

EN LIBRAIRIE LE 26 MARS

MARVEL
marvel.com
© 2014 MARVEL

panini COMICS
www.paninicomics.fr

LE POINT DE DÉPART IDÉAL POUR DÉCOUVRIR L'UNIVERS MARVEL

RETROUVEZ-NOUS SUR :

#marvelnow_fr

WHO'S WHO

Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD américaine.

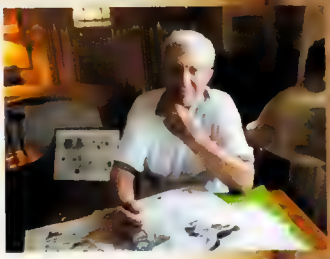
AL PL
ARTISTE DE

QUAND VOUS AVEZ SUR VOTRE CV LA COCRÉATION DE LA LÉGION DES SUPER-HÉROS, DE METALLO (L'ENNEMI DE SUPERMAN) ET DE SUPERGIRL ELLE-MÊME, CELA VOUS ASSURE, À L'AISE, UNE PLACE DANS L'HISTOIRE DES COMICS. MAIS AL PLASTINO AURA DESSINÉ BIEN DES ÉPISODES CLASSIQUES DE L'HOMME D'ACIER SANS RIEN SACRIFIER DE SES IDÉAUX.

C'est en 1941 que l'on remarque les premières parutions du dessinateur Al Plastino, qui fait ses débuts en illustrant les aventures de héros de troisième plan, même s'il fait un petit passage chez Marvel pour dessiner ***la Vision de l'Âge d'or*** ou encore ***le Patriote***. Il est alors également encreur et collaborera ainsi à quelques épisodes de ***Captain America***. Mais il n'a guère le temps de se faire un nom. Pendant la Seconde Guerre mondiale, il est vite appelé sous les drapeaux. À la fin du conflit, il recommence à dessiner, mais il repart en bas de l'échelle et n'illustre guère plus que des publicités pour des vélos ou encore Volto, le super-héros mascotte d'une marque de céréales (un peu à la façon du héros Malabar). Autant dire que ce n'est pas gagné pour sa carrière. Pourtant, il finit par entrer chez DC Comics vers 1947-1948, à une époque charnière où l'éditeur Mort Weisinger supervise une reprise en main des aventures de Superman. Dans cette volonté de neuf, Plastino trouve sa place et s'installe donc dans l'univers de Superman/Superboy. En 1949 c'est à lui qu'on demande de dessiner ***Superman #61*** (scénarisé par Bill Finger), dans lequel le héros découvre pour la première fois qu'il est de Krypton et qui donne le schéma le plus classiquement connu des origines du héros. La liste des épisodes déterminants de ***Superman*** mis en images par Plastino est tout simplement trop longue pour être énumérée. Mais difficile de faire l'impasse sur ***Action Comics #252*** (avril 1959), qui voit les premières apparitions de Supergirl (la cousine de Superman) et du cyborg Metallo. C'est lui aussi qui dessine dans ***Adventure Comics #247*** l'apparition de trois ados venus du futur. Ce ne sont ni plus ni moins que les membres fondateurs de la Légion des Super-Héros ! C'est lui, encore, qui met en image les débuts du terrible Parasite ! Mais l'épisode dont Al Plastino reste le plus fier est une histoire de Superman dans laquelle le héros collabore avec le président Kennedy. Dessinée avant l'assassinat de ce dernier, elle est un temps bloquée par l'éditeur puis publiée plus tard avec l'aval de la Maison-Blanche, comme un hommage au leader disparu. Plastino fera (tout au moins le croit-il) don des planches originales à la bibliothèque du Congrès américain.

De l'avis général, Al Plastino était un type aimable, sympathique. Mais un homme de principe, terriblement conscient de la manière dont DC Comics traitait certains des créateurs initiaux des héros. Collaborant à l'occasion avec Bill Finger (cocréateur de Batman), il est dégoûté de la façon dont l'équipe éditoriale de Superman traite cette pointure. Il prévient les éditeurs qu'il n'aime pas le ton utilisé avec les auteurs, qu'il ne le tolérerait pas pour lui-même. Vers la fin des années 1960, ça casse. D'après une anecdote que Plastino raconte lui-même, un jour, Murray Boltinoff, l'un des responsables du pôle Superman, entre dans l'atelier en lui hurlant dessus. Le gentil Plastino le suit dans son bureau, referme la porte et… le prend par le col en le prévenant de ne plus jamais lui parler de la sorte, qu'il préférerait encore mourir de faim plutôt que de continuer à travailler pour lui. En clair Plastino, avec son franc-parler et son intégrité, est en train de se griller professionnellement. C'est Whitney Ellsworth, éditeur plus lié à Batman, qui en-

ASTINO
CONVICTION



SO THIS IS THE LATEST IN YOUR SERIES OF "WONDERLAND" CRIMES!
LET'S SEE IF I CAN TELL HOW IT FITS IN!
DOPE COMES FROM POPPIES... SUGGESTING THE GARDEN OF LIVE FLOWERS... A PERFECT PLACE FOR IVY!
AND YOU'RE THE CATERPILLAR, MOTH! HE SMOKED A HOOKAH, FROM THE EAST, WHERE THE POPPIES GROW!
BRIDWELL & PLASTINO '23

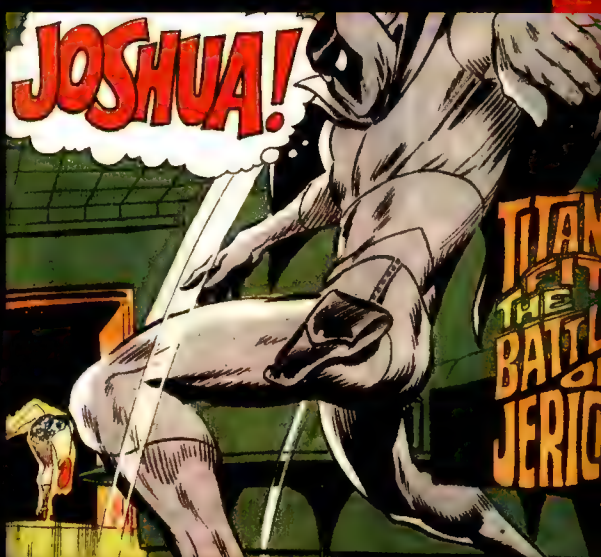
tend la dispute dans le bureau et qui s'interpose, sauvant sans doute Boltinoff d'une beigne, mais aussi la carrière de Plastino dans la foulée. Ellsworth le calme et négocie une solution. Désormais Plastino ne travaillera plus pour l'écurie Superman mais dépendra du pôle Batman (il dessinera en particulier le strip de presse du justicier de Gotham). Graduellement, l'artiste va donc tourner le dos aux comic-books et se concentrer sur les strips, y compris sur des personnages extérieurs à DC ou aux super-héros, comme la série ***Nancy***. Plastino fera aussi son retour sur Superman par la petite porte, quand DC lui demandera de redessiner systématiquement le visage du héros dans les Jimmy Olsen de Jack Kirby (l'éditeur trouvant que ce dernier ne maîtrisait pas assez la tête du surhomme). Ces dernières années, ayant pris une retraite bien méritée, Plastino dessinait encore (surtout pour des collectionneurs ou pour des associations de bienfaisance). Mais, en 2013, l'homme reçoit un choc alors qu'il est déjà gravement malade. Les planches de l'histoire de Superman et Kennedy refont surface lors… d'une vente aux enchères. Il découvre alors que le don qu'il pensait avoir fait à la bibliothèque du Congrès américain a été détourné, que les planches ne sont jamais arrivées à l'institution et que quelqu'un veut aujourd'hui en tirer profit. Al Plastino et sa famille s'activent alors pour essayer de récupérer son travail et faire interdire la vente. C'est, là aussi, une question d'honneur. Malheureusement, l'artiste décède fin novembre 2013 avant d'avoir vu la résolution de cette affaire. Finalement c'est pour le coup DC qui prendra les mesures qui s'imposent. En souvenir de Plastino, la maison d'édition a coupé court. Elle a racheté les planches au vendeur avant d'en faire don, au nom du dessinateur, à la bibliothèque du Congrès. Une résolution assez classe qui a permis de saluer (hélas, quelques semaines trop tard) un homme qui ne voulait pas sacrifier ses principes sur l'autel des comics.

I DON'T KNOW WHY I'VE DRAGGED ME ALONG? I HELPED CAUSE THIS EMBARRASSMENT!
WHY TRUST HIM IF HE'S STILL BE INVOLVED?
HE'S NOT INVOLVED ANY LONGER. HE KNOWS HE AND HIS FRIENDS HAVE BEEN DUPED I'M SURE OF THAT! MY BROTHER ISN'T A COMPLETE IDIOT!

JOSHUA

Un imitateur de Batman tout de blanc vêtu ? La plupart des lecteurs de comics pensent aussitôt à Moon Knight, justicier lancé chez le concurrent Marvel. Et pourtant non, c'est bien DC Comics, l'éditeur de *Batman*, qui s'est fait un devoir de créer cet autre héros nocturne. Mais le processus n'a pas été sans accrocs

Un soir, Robin, Kid Flash, Speedy et Wonder Girl découvrent qu'un inconnu s'est introduit dans leur quartier général. L'exploit n'est pas mince. Armé de gadgets hautement perfectionnés, le mystérieux Joshua, drapé dans un costume blanc (mis à part un motif noir sur sa cagoule) est non seulement venu à bout de leur système de sécurité, mais il se révèle aussi assez doué pour les battre. Une fois les explications fournies, les jeunes Titans découvrent que Joshua est en fait un héros adulte venu leur demander de l'aide. Il tente de protéger une bande d'adolescents tombés sous une mauvaise influence. Finalement, on apprendra que l'un des ados, Chuck, est en fait le jeune frère de Joshua (qui, en réalité, est prénommé Dave). Ironiquement, la première case voit Joshua opérer de nuit, sa silhouette se détachant sur fond de lune, et on est tout de suite tenté de faire le rapprochement avec Moon Knight (de nos jours occasionnellement membre des Avengers). Joshua ne risque pas d'avoir copié : il apparaît dans ***Teen Titans #20*** (avril 1969) tandis que Moon Knight n'a débuté chez Marvel qu'en 1975 ! L'inspiration de Joshua vient bel et bien de Batman. D'ailleurs, dans l'épisode, on lui découvre une sorte de « Joshuamobile » dont le design est directement dérivé de celui de la Batmobile telle qu'on la voyait à l'époque dans le feuilleton télévisé kitsch consacré à Batman. Alors pourquoi DC Comics s'est embêté à créer une copie d'un de ses célèbres héros ? Tout simplement parce qu'en 1969, DC Comics n'avait toujours pas de super-héros... noir. S'apercevant de la chose, les scénaristes Len Wein et Marv Wolfman coécrivent une saga dans laquelle les Teen Titans rencontrent un pseudo-Batman nommé... Jéricho. L'idée reçoit l'aval de l'éditeur Dick Giordano, qui supervise la série et qui a toujours été un fervent partisan des questions de représentativité. Mais à l'époque, créer un héros noir chez DC reste délicat. Le projet doit remonter jusqu'au vice-président de la firme, Irwin Donenfeld, qui... l'approuve et l'encourage. Le feu vert est donné et la saga de Jéricho est même dessinée par Nick Cardy, prête à paraître, lorsque... Irwin Donenfeld est la victime collatérale du rachat de DC Comics par le groupe Kinney (futur Warner) : il est débarqué sans ménagement. Quand Wein, Wolfman, Cardy et Giordano reviennent avec leur épisode sur Jéricho, un héros noir aussi compétent que Batman, ce n'est plus la même présidence. Cette fois, l'histoire leur est refusée en raison de la présence d'un héros noir. Et dans le même temps il y a quand même un numéro de ***Teen Titans*** à publier, dans un délai qui ne permet plus de créer un épisode à partir de rien. On demande à l'artiste Neal Adams de sauver les meubles.



Il prend les pages dessinées par Nick Cardy et, en quelques jours, s'en sert pour composer une histoire différente, réécrivant les dialogues et redessinant quelques scènes de manière différente. Puisque la nouvelle direction a refusé le noir Jéricho, Adams rebaptise le personnage Joshua (un prénom qui lui est cher puisque ce sera plus tard celui d'un de ses fils). Et quand le héros en blanc se démasque, bien sûr, ses traits sont désormais caucasiens. Il reste cependant des traces de l'intention première de Wein et Wolfman, comme quelques jeux de mots sur l'usage du mot « frère » (les noirs, dans les comics du moment, se traitant de « frères » à tout-va, de manière caricaturale). Joshua est donc un héros très compétent mais « mal né », ou tout au moins privé de sa fonction de départ. Le « Batman en blanc » n'est donc jamais reparu depuis. Ce qui est en un sens dommage : DC Comics s'étant fendu entre-temps d'un ou deux reboots de son univers partagé, on pourrait tout à fait imaginer que Jéricho/Joshua refasse surface, mais de façon conforme à ce qu'il aurait toujours dû être : un héros noir capable de jouer d'égal à égal avec Batman !

DC Comics a longtemps refusé de publier un héros noir capable de jouer d'égal à égal avec Batman !

Xavier Fournier

INFINITY

LE NOUVEL ÉVÉNEMENT MARVEL ARRIVE LE 4 MARS

2€
PRIX DÉCOUVERTE

INFINITY 1/6
Par Jonathan Hickman et Jim Cheung
64 pages - 2,00 €
disponible en 3 versions kiosque !

INFINITY 1/6 édition collector
Avec le coffret pour ranger les numéros d'INFINITY : 19,90 €
En librairie seulement

L'aventure continue dans
AVENGERS 9
Par Hickman, Deodato et Yu
112 pages - 4,80 €
disponible en 2 versions kiosque !

MARVEL
marvel.com
© 2014 MARVEL

Panini COMICS
www.paninicomics.fr
RETROUVEZ-NOUS SUR :

#InfinityFR

QUICKIES

60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

LE PAPA DE RAMBO EST FURIEUX

Le romancier David Morrell, à l'origine de la création de Rambo, ne veut plus entendre parler d'écrire de comics. Il avait déjà peu apprécié son expérience quand il avait écrit la minisérie ***Captain America : The Chosen*** Mais Marvel a gardé sous le coude un autre de ses projets, ***Spider-Man : Frost***, d'abord pensé comme une minisérie et écrit... en 2007 !

Il est finalement paru fin 2013 sous forme de numéros spéciaux d'***Amazing Spider-Man*** (700.1, 700.2, etc.). Sauf qu'après toute cette attente l'histoire... n'est pas tout à fait celle écrite par Morrell. Certaines de ses corrections ont été ignorées et d'autres choses ont été modifiées. Si bien que l'auteur a publiquement dénoncé la saga au fur et à mesure qu'elle paraissait et a juré qu'on ne le reprendrait plus à écrire des BD.

FRACTION/FRICTION

Ce genre d'incidents était devenu plutôt la marque de fabrique de DC ces deux dernières années mais Marvel vient de retirer Matt Fraction du projet ***Inhuman***, après avoir constaté des différences créatives irréconciliables. Pourtant le prologue est bien de la main de Fraction mais c'est finalement plus tard, après avoir annoncé la série et donné des interviews que tout ce beau monde a réalisé qu'ils n'avaient pas la même idée ! Fraction sera donc finalement remplacé par Charles Soule (***Swamp Thing***). L'auteur d'***Hawkeye*** ne semble pas parti de cette décision et devrait passer sur d'autres projets.

SPIDER-MAN

AMAZING RETOUR

He's back ! Ou en tout cas Peter Parker sera de retour aux USA dans les comics à temps pour la sortie d'un nouveau film consacré à Spider-Man. Marvel a en effet annoncé la relance (avec un nouveau numéro #1) de la série ***Amazing Spider-Man***, après un peu plus d'une année où le terrible Octopus l'avait remplacé dans *Superior Spider-Man*. La "nouvelle" série sera toujours écrite par Dan Slott et dessinée par Humberto Ramos. En fait, beaucoup de lecteurs s'y attendaient mais le vrai suspense réside maintenant dans la manière qu'aura Dan Slott de négocier le virage. Comment Peter reviendra-t-il ? Et qu'adviendra-t-il du Docteur Octopus ? C'est ce que le scénariste va révéler dans les mois qui viennent, sans doute en jouant avec les nerfs de tout le monde. Accessoirement des réaménagements (pas encore annoncés à l'heure où nous imprimions) sont à prévoir dans la gamme des autres titres liés à *Superior Spider-Man*, bien que Nick Spencer, scénariste de *Superior Foes Of Spider-Man* ait fait savoir que dans l'immédiat sa série continue. Enfin le retour d'*Amazing Spider-Man* sera aussi accompagné en parallèle par un comic-book numérique *Amazing Spider-Man : Who Am I ?* écrit par Joshua Hale Fialkov, dessiné par Juan Bobillo et storyboardé par les français Mast & Geoffo. L'intrigue se déroulera juste après le retour de Peter, alors que le héros est devenu amnésique et ne se souvient plus de qui il est.

HUMANUM EST

TITAN WHO ?

ON SAVAIT QU'IDW PERDRAIT LA LICENCE DE ***DOCTOR WHO*** FIN 2013. CE QUI FAISAIT MYSTÈRE, C'ÉTAIT L'IDENTITÉ DU REPRENEUR. LA BBC AURA FINALEMENT FAIT LE CHOIX D'UN ÉDITEUR BASÉ EN ANGLETERRE (MAIS DIFFUSÉ DANS TOUS LES PAYS ANGLO-SAXONS). C'EST DONC TITAN QUI DEVIENT LA NOUVELLE DEMEURE (PARDON, LE TARDIS) DU DOCTEUR. LES PREMIERS PLANS CONCERNENT D'ABORD LES INCARNATIONS DU 10E (DAVID TENNANT) ET DU 11E DOCTEUR (MATT SMITH) EN ATTENDANT LA REPRISE DE LA PROCHAINE SAISON DU FEUILLETON (À L'AUTOMNE PROCHAIN SUR LA BBC) ET L'UTILISATION RÉGULIÈRE DU 12E VISAGE DU DOCTEUR. RESTE À VOIR SI L'ÉDITEUR VA S'INTÉRESSER AUSSI AUX AUTRES PERSONNAGES LIÉS À LA LICENCE (COMME *TORCHWOOD* PAR EXEMPLE).

MONSTRE !

un peu particulier puisqu'elle commence quelques décennies avant les

Eric Battle, Yvel Guichet, Alan Quah et Lee Loughridge, sans oublier une

VOUS REPRENDREZ BIEN UN PEU D'INFINI ?

Jim Starlin avait assez mal pris d'être mis devant le fait accompli quand il avait découvert à la fin du film *Avengers* le visage de sa création, Thanos, sans que Marvel lui propose le moindre projet. Il semble néanmoins que l'éditeur a réalisé son erreur et reconstruit les ponts avec l'auteur. Du coup il prépare un album sur Thanos, *The Infinity Revelation*, et poursuivra donc son thème de prédilection. L'album de 100 pages impliquera le Silver Surfer et les Gardiens de la Galaxie. Starlin écrit également un *Thanos Annual* et se prépare à écrire et dessiner une saga de *Savage Hulk*.

FLASH AGAIN

Pour les 80 ans de Flash Gordon, Dynamite relance un comic-book consacré à ce vénérable héros. Cette fois, il sera écrit par Jeff Parker et dessiné par Evan Shaner. On devrait éviter une énième redite des origines du personnage (de toute façon personne n'est arrivé à la cheville d'Alex Raymond en ce domaine), Jeff Parker préférant explorer l'univers existant de Gordon.

DÉSASSEMBLÉS

Faire co-écrire la série par Warren Ellis n'aura pas suffi. C'est la fin pour *Avengers Assemble*, qui était sans doute la série de trop pour les Vengeurs. La scénariste Kelly Sue DeConnick a annoncé que le 25e numéro serait le dernier.

JOHN ROMITA ET GEOFF JOHNS RHABILLENT SUPERMAN !

Il l'avait très fortement sous-entendu dans *Comic Box#86*. John Romita Jr. n'ayant plus de contrat exclusif chez Marvel, est libre de travailler pour DC et l'éditeur a bien l'intention de transformer la chose en un véritable événement. Romita Jr. reprendra ainsi les aventures de Superman en compagnie d'un des scénaristes les plus bankables de la firme, Geoff Johns lui-même ! Sous la houlette de ces deux-là, Superman a toutes les chances de reprendre du poil de la bête, d'autant plus que *Superman Unchained* (le titre consacré au Kryptonien qui se vend le plus en ce moment) s'arrêtera finalement au 9e épisode, DC Comics préférant ne pas continuer la série au-delà des épisodes de Scott Snyder. L'arrivée de John Romita Jr. est assurément une belle prise et, avec le renfort de Johns, vient dynamiser une licence Superman un peu à la dérive ces derniers mois.

RETOUCHE MIRACLE

Surprise pour les lecteurs de ***Miracleman*** sur tablette ! Cette vénérable série que Marvel a mis des années à ramener est en effet... retouchée pour ne pas craindre d'être boycottée par des plateformes comme iTunes ou Comixology. En clair, dans un passage où on voit de loin l'épouse du héros en petite tenue, on s'est dépêché de lui rajouter une culotte alors que la scène n'avait rien de vulgaire. La version papier de la réimpression, elle, reste fidèle à l'original. Mais quand même. Sachant ce qui se passe dans les épisodes suivants, l'incident fait qu'on se demande si toute la série sera disponible en numérique et surtout si, finalement, on ne voit pas un peu le retour d'une forme de Comics Code, avec les comics numériques qui seraient plus conservateurs et censureraient la moindre ébauche d'anatomie...

LA VICTOIRE SELON JOE CASEY

Depuis ***Kirby Genesis*** l'éditeur Dynamite semblait avoir levé le pied en ce qui concerne les anciennes créations de Jack Kirby. Mais le scénariste Joe Casey revient aux commandes d'une nouvelle série consacrée à ***Captain Victory And The Galactic Rangers***. Ce qui intrigue c'est le casting des dessinateurs, qui semble beaucoup plus varié que le tout-venant des productions Dynamite. On y croisera ainsi aussi bien Farel Dalrymple que Nathan Fox ou Jim Rugg. Rendez-vous pris pour cet été aux USA !

VERTIGO DONNE DANS LA COULEUR

Cela faisait longtemps que Vertigo n'avait plus touché au format anthologique. La lacune sera comblée cette année avec la publication de ***Vertigo Quarterly : CMYK***. CMYK est une référence aux couleurs primaires qu'on utilise en impression. Chaque volume aura donc pour nom une couleur (comme "Cyan") mais réunira surtout des talents tels que (entre autres) Jock, Fabio Moon, James Tynion IV, Joe Keatinge ou Tony Akins.

HEAVY METAL CHANGE DE MAINS

Depuis des années Kevin Eastman (Le créateur des Tortues Ninjas) dirigeait le magazine ***Heavy Metal*** (à l'origine une traduction de ***Métal Hurlant*** avant que le titre américain prenne une vie propre mais, souvent, moins inspirée). Mais c'était avant. Eastman vient de vendre le magazine (qui était en perte de vitesse) au musicien David Boxenbaum et au producteur Jeff Krelitz (*Torchwood*, *Chew*), qui espèrent revigorer la revue.

ULTIMATE LIFTING

Beaucoup annonçaient le pire pour l'univers *Ultimate* à la fin de ***Cataclysm***. En fin de compte Marvel vient d'annoncer qu'à partir d'avril trois mensuels représenteront toujours cet autre univers mais au prix d'une relance. ***All-New Ultimates***, par Michel Fiffe et Amilcar Pinna, réunira désormais une équipe bien différente, composée de Miles Morales, de Black Widow, Kitty Pryde ou encore Cloak & Dagger. *Ultimate FF* ne racontera pas les aventures des Fantastic Four mais bien d'une nouvelle Future Foundation où on trouve Tony Stark, Machine Man, le Faucon ou Sue Storm. Enfin ***Miles Morales : Ultimate Spider-Man*** sera écrit logiquement par Brian Michael Bendis et dessiné par Dave Marquez. À l'évidence le but n'est plus d'anticiper les modèles à fournir au cinéma

VIRAGE VERS L'HORREUR

Si ***Walking Dead*** casse la baraque, ***Invicible***, autre grande série écrite par Robert Kirkman, connait un succès plus modeste. Si bien que l'auteur a décidé de secouer les choses dans ***Invincible #111*** (à paraître en avril aux USA). Kirkman promet une nouvelle direction *"soudainement plus gore et plus terrifiante qu'une apocalypse zombie"* après que le héros ait été trahi par l'un des siens. *"Je ne pense pas que les gens s'attendent à toutes les lignes que nous allons franchir..."* Reste à savoir si la série sera, pour le coup, aussi fraîche...

MARTS ATTACKS!

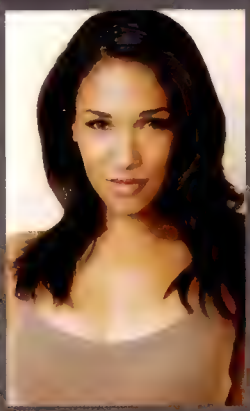
En décembre on apprenait le départ de Steve Wacker (jusqu'ici Éditeur Exécutif de Marvel Comics et qui dirigeait le pôle éditorial lié à Spider-Man) pour la branche animation du groupe. Ce poste d'Éditeur Exécutif (autrement dit la troisième position dans l'organigramme de l'édition du groupe, juste après Axel Alonso et Tom Breevort) ne sera pas resté longtemps libre. Marvel a au contraire su débaucher (ou plutôt rembaucher) Mike Marts, qui était jusqu'ici l'éditeur du pole Batman chez DC Comics. En un sens c'est un retour pour Marts, qui était jusqu'en 2006 le responsable éditorial des mutants chez Marvel. Même si c'est moins spectaculaire que l'arrivée de Romita Jr. sur Superman, c'est une prise stratégique pour l'éditeur. Marvel récupère ainsi l'homme qui a supervisé Grant Morrison sur *New X-Men* mais aussi sur *Batman* et donné sa chance à Scott Snyder sur *Detective Comics* puis *Batman*, avec le succès qu'on sait. Chez DC, Marts était l'éditeur de la série régulière se vendant le plus et le "Bat-pole" est de plus sur le point de lancer *Batman Eternal*, une série hebdo forcément lourde à gérer en coulisse. Ce départ risque donc de déséquilibrer un peu l'organisation de DC. Et est-ce que Marts serait susceptible d'emmener dans ses valises certains des auteurs avec qui il a déjà pu travailler ?

CA S'EN VA ET ÇA REVIENT (DC STYLE)

RETOUR VERS LE FUTUR

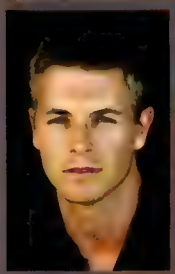
Le premier semestre 2014 sera décidément riche en nouvelles séries chez les principaux éditeurs. Chez Marvel on ne relâche pas la pression d'All-New Marvel NOW. D'où certains "revenants". Ainsi *Iron Fist : The Living Weapon* donnera la vedette au compère de Luke Cage, dans une série mensuelle conçue par Kaare Andrews. *All-New Doop* vera le retour de Peter Milligan dans la sphère mutante et vers un de ses personnages fétiches. On peut s'en doute s'attendre à une continuation de l'esprit d'*X-Statix*. Si ce n'est que cette fois, l'intérieur sera dessiné par David Lafuente. Mike Allred (ex-dessinateur d'*X-Statix*) étant occupé par le *Silver Surfer*, il ne réalisera que les couvertures. Mais c'est le scénariste Cullen Bunn et le dessinateur Gabriel Hernandez Walta qui reçoivent une cible de choix : une série mensuelle consacrée à l'ambivalent Magneto. Avec *Sinestro* qu'il écrit pour la concurrence, Bunn va ainsi se retrouver au même moment l'auteur de deux séries consacrées aux deux bad guys les plus ambiguës de Marvel et DC. Enfin et surtout il ne faut pas oublier le retour de Diablo (Nightcrawler), qui plus est écrit par une figure emblématique de l'univers des mutants, Chris Claremont et illustré par Todd Nauck. La série aura pour objectif de réacclimater Kurt Wagner dans un monde où Cyclope est considéré comme un terroriste tandis que Wolverine est directeur d'école.

media buzz



FLASH PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Avec un tournage prévu en mars, le pilote de la série TV basée sur Flash commence à prendre tournure. Tout d'abord, Iris West la potentielle copine du héros sera afro-américaine et interprétée par Candice Patton. Pour jouer son père, l'inspecteur West de la police de Central City, les producteurs ont opté pour Jesse L. Martin qui a incarné un flic pendant presque dix ans dans *New York Police Judiciaire*. Rick Cosnett jouera un autre policier plus [illegible] comic-book verront le lien avec Eobard Thawne alias Néga-Flash, le pire ennemi du bolide écarlate. Le personnage étant [illegible]



Carlos Valdes jouera un autre personnage issu de l'univers DC: Cisco Ramon qui officie comme super-héros sous le surnom de Vibe. Pour finir, Danielle Panabaker interprétera Caitlin Snow, une scientifique de S.T.A.R. Labs. Ce personnage devient dans les comics la vilaine Killer Frost, dotée d'un pouvoir réfrigérant. La série *Arrow*, située dans le même univers, n'est [illegible] l'équipe de mercenaires.

UN GRAND ACTEUR POUR UN MINUSCULE HÉROS

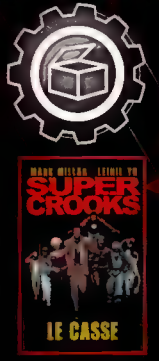
[illegible] d'Emploi). Mais Hank Pym, l'Homme-Fourmi [illegible] ont encore réussi à convaincre une énorme star de [illegible]

IL VA FALLOIR ATTENDRE...

[illegible] Si on ajoute à ça l'annonce de Gal Gadot en Wonder Woman dans *Superman/* [illegible] Johnson sur sa rencontre avec DC Comics [illegible] fait pour les trois volets du *Hobbit*.

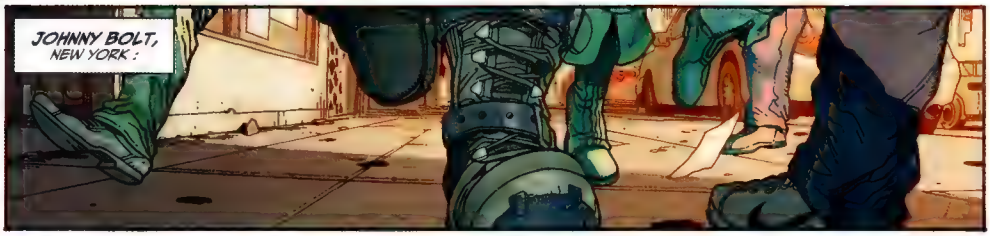
MARVEL RECRUTE AU CINÉ ET À LA TÉLÉ

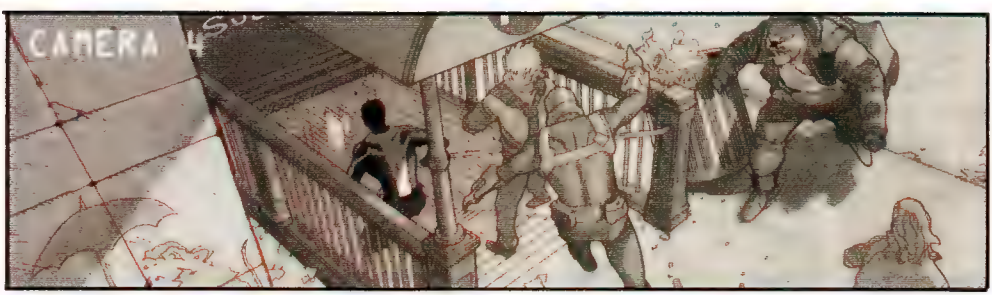
[illegible] incarneront respectivement Wanda et Pietro Maximoff, alias la Sorcière Rouge et Vif-

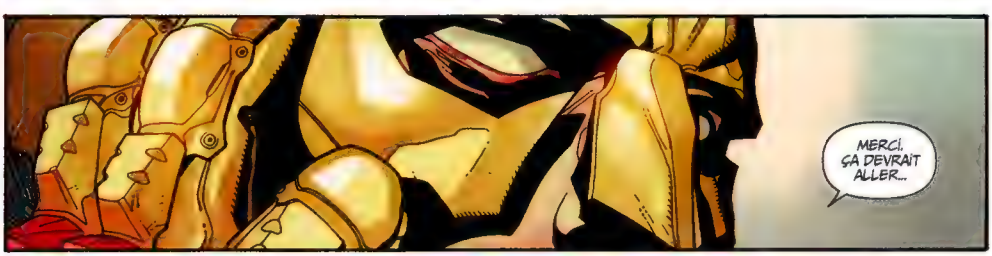


SUPER CROOKS
TOME 1
Auteurs :
Mark Millar,
Leinil Francis Yu,
Nacho Vigalondo

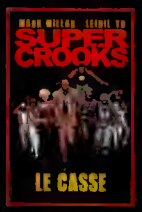
En librairie dès
le 9 avril 2014







ILS SONT CONNUS ?
C'EST JUSTE UNE BANDE D'ENFOIRÉS. ALLEZ M'ATTENDRE SUR LA 52ÈME, ÇA NE DEVRAIT PAS PRENDRE PLUS DE DEUX MINUTES.
AIR
Subway



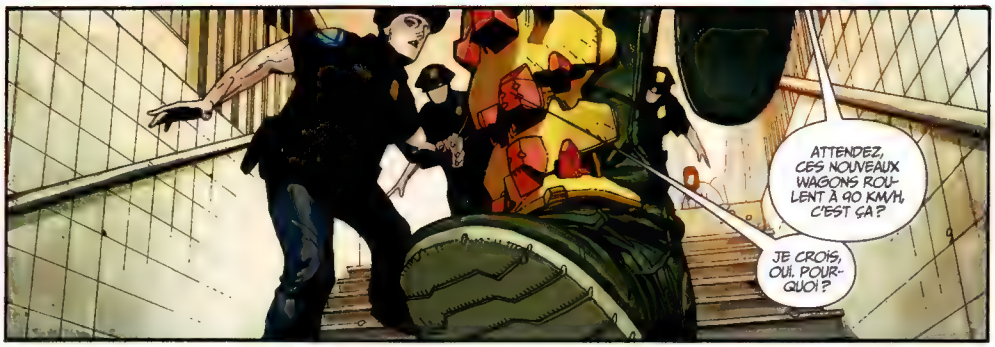
SUPER CROOKS
TOME 1
Auteurs :
Mark Millar,
Leinil Francis Yu,
Nacho Vigalondo

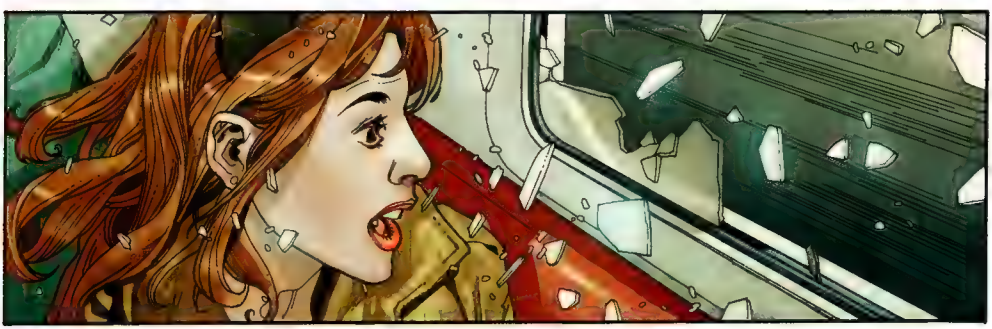
En librairie dès
le 9 avril 2014

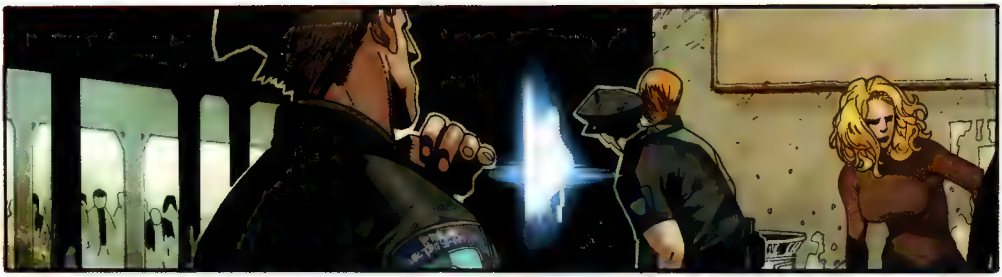
SUPER CROOKS TOME 1
Auteurs : Mark Millar, Leinil Francis Yu, Nacho Vigalondo

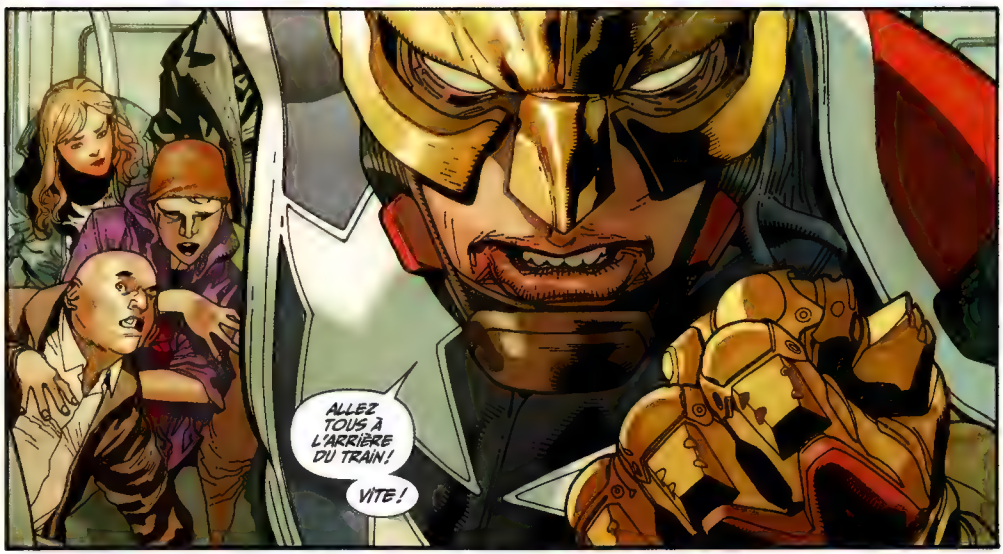
En librairie dès le 9 avril 2014

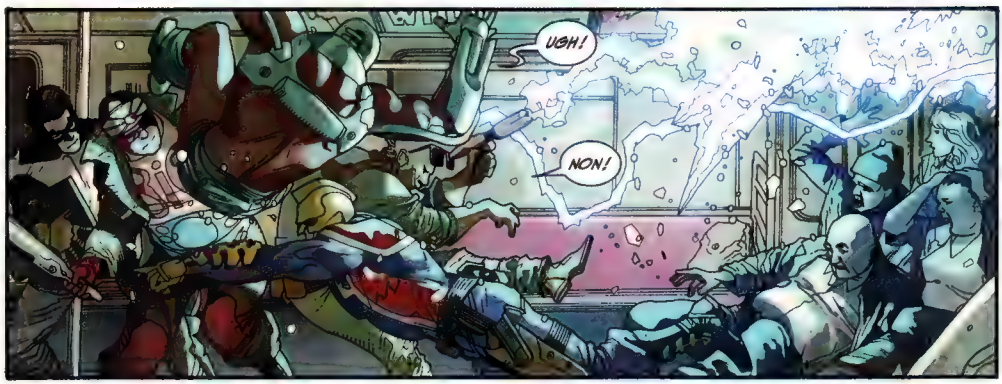
PREVIEW





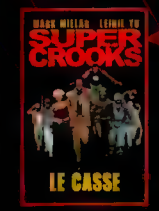






SUPER CROOKS
TOME 1
Auteurs :
Mark Millar,
Leinil Francis Yu,
Nacho Vigalondo

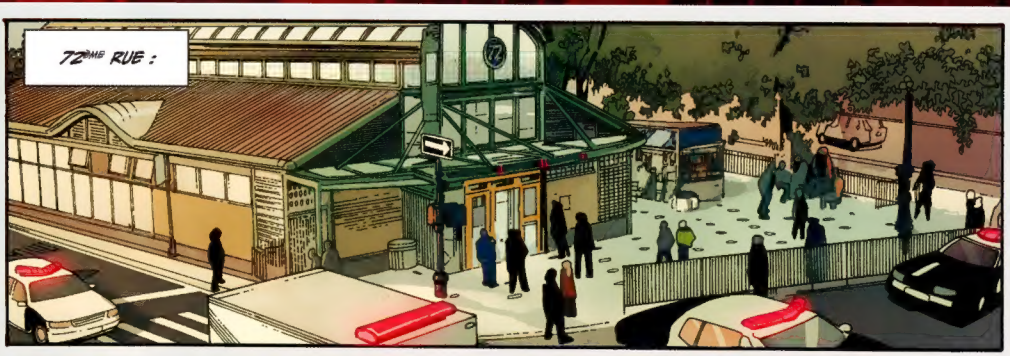
En librairie dès
le 9 avril 2014

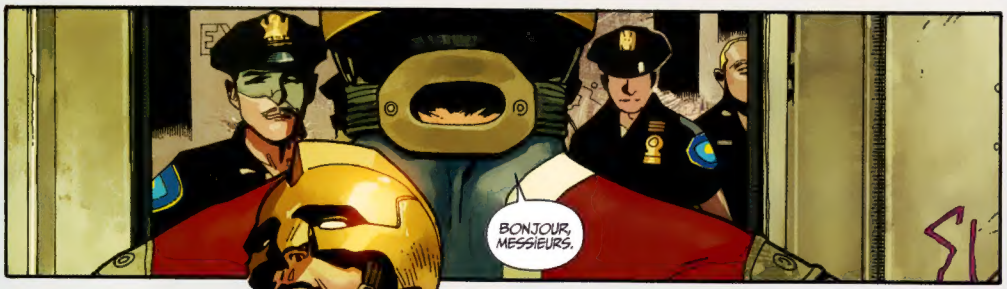


SUPER CROOKS
TOME 1
Auteurs :
Mark Millar,
Leinil Francis Yu,
Nacho Vigalondo

En librairie dès
le 9 avril 2014

PREVIEW





SUPER CROOKS
TOME 1
Auteurs :
Mark Millar,
Leinil Francis Yu,
Nacho Vigalondo

En librairie dès
le 9 avril 2014

PREVIEW

Baignade interdite

Quand on parle comics, il faut toujours faire attention à ne pas jeter le bébé avec l'eau du bain. Encore que. On serait bien en mal de le faire, vu que les super-héros ne prennent pas souvent de bains. Et qui plus est, quand ils le font, c'est rarement pour se laver.

Quand on raconte une histoire, il est bon de faire des raccourcis, pour des questions de rythme. On voit un personnage entrer dans un ascenseur et aussitôt, dans le plan suivant, ressortir à un autre étage. Dans la BD comme au cinéma, on n'a pas le temps de laisser le temps s'écouler et on retire donc les plans les plus statiques, les plus inutiles, ceux où il ne se passe rien. Du coup, un certain nombre de fonctions quotidiennes n'apparaissent pas dans les comics. On a ainsi déjà pu évoquer dans cette rubrique l'absence de toilettes chez les super-héros pour des raisons similaires. Et le bain lui aussi s'inscrit dans cette logique. On imagine mal Peter Parker passer un épisode entier dans sa baignoire. N'en demandons pas autant. Quelques vignettes feraient l'affaire pour nous assurer qu'on ne risque pas de démasquer le personnage rien qu'à l'odeur. Oui mais voilà, le bain implique du temps... que le héros n'a pas, même de manière induite. À ce stade, certains d'entre vous nous opposeront qu'il y a pourtant bien des héros baigneurs. Namor le Prince des Mers, Aquaman ou Fathom... ce sont des héros qui passent leur temps dans l'eau. Effectivement. Mais enfin, il ne s'agit pas de se laver et, dans la réalité, on serait curieux de voir si Namor, une fois passé dans le sillage d'un navire pétrolier ou après avoir nagé dans l'Hudson River, serait le même bellâtre, englué dans la pollution. Bien qu'il soit dans l'eau, ce n'est pas pour ça qu'il est propre et, là aussi, c'est motus et bouche cousue. Les héros de comics n'ont pas de temps à perdre avec ça. C'est sans doute pour cela, d'ailleurs, que les auteurs préfèrent, le cas échéant, montrer leurs personnages en train de prendre des douches. C'est bien les douches. Non seulement ça n'induit pas de temps mort, ça ne laisse pas penser que le héros va traîner dans sa baignoire, mais de plus, il n'est pas rare que la douche permette de poursuivre un dialogue. Et puis elle a un avantage graphique certain, teinté de voyeurisme. Typiquement, une héroïne va prendre une douche et un peu de mousse, disposée aux endroits "stratégiques" va permettre de cacher les recoins de son anatomie sans rien masquer, finalement, de ses courbes. Ce qui fait que statistiquement, les femmes sont plus propres que les hommes dans les comics... lesquels, majoritairement constitués de mâles hétéros, ne sont pas spécialement intéressés par un traitement similaire à celui des femmes. Encore que ça existe : dans *New Mutants* #39, Magneto surgit hors de la douche en pensant qu'une menace est proche, la mousse se fixant au niveau de l'entrejambe mais ne cachant rien du reste de son corps. À partir de là, la douche et le bain ne relèvent plus tellement de l'hygiène mais bien d'un rapport à la sexualité plus ou moins prononcé. Dans certains cas on reste dans le "sexy". C'est le genre de scène qu'on peut trouver dans *Danger Girl* où encore à la grande époque du début du mariage de Peter Parker et Mary-Jane, quand cette dernière jouait les bimbos en attendant que Spider-Man rentre de patrouille. Mais dans la plupart des cas, la finalité est plus explicite. La douche ou le bain servent à montrer la proximité entre deux personnages. Et là, on ne peut parler du même voyeurisme puisqu'il s'agit, en fait, de remplacer l'acte sexuel. C'est en découvrant Cable et Domino dans le même bain (*X-Force* #6, 1992) que l'étendue de leur relation est "officialisée" sans qu'il soit besoin d'en montrer plus. C'est quand Echo tombe par hasard sur Hawkeye dans la douche (*New Avengers* #34) que leur liaison est ébauchée. C'est quand Tornade surgit hors de la douche (dans *Wolverine & The X-Men* #24) qu'elle finit par conclure avec Wolverine. Bref, quand on va à la douche chez les super-héros, la plupart du temps, ce n'est pas pour utiliser du shampooing mais bien avec une tout autre idée en tête. L'hygiène ? On en sera quitte pour penser qu'ils s'en occupent pendant les pubs !

Xavier Fournier

LEGEND ICON

TOUS LES PRODUITS QUE VOUS AIMEZ !
Tee-shirts, Sweat-shirts, Casquettes, Sacoches, Ceintures, Coussins, Sets de Cuisine, Mugs, et Goodies sont sur :

www.legendicon.com

-15% **DE RÉDUCTION IMMÉDIATE**
sur votre prochaine commande
en utilisant le code promotionel **COMICBOX**

Retrouvez toute notre actualité et de nombreux cadeaux sur www.facebook.com/legendiconfan et twitter !

"HARRY POTTER RENCONTRE STAR WARS"
CRAIG STEVENS - SKY MOVIES

"UNE ADAPTATION FIDÈLE ET INSPIRÉE"
L'ÉCRAN FANTASTIQUE

"UNE BONNE DOSE DE SUSPENSE"
AUJOURD'HUI EN FRANCE

METROPOLITAN
HARRISON FORD ASA BUTTERFIELD HAILEE STEINFELD VIOLA DAVIS
LA STRATÉGIE ENDER
METROPOLITAN ÉDITION COMBO
HARRISON FORD ASA BUTTERFIELD HAILEE STEINFELD VIOLA DAVIS ABIGAIL BRESLIN BEN KINGSLEY
LA STRATÉGIE ENDER
LA BATAILLE POUR LE FUTUR VA COMMENCER

LA STRATÉGIE ENDER

LE 6 MARS

EN COMBO BLU-RAY + DVD, DVD ET VOD SUR cinéma [s] @ la demande

METROPOLITAN FILMEXPORT

WWW.STRATEGIE-ENDER.FR

#LaStrategieEnder

ODDLOT

SIERRA AFFINITY